
11/99
SFR 8,90 S 72.- LIT 13.000
GameStar
8 90 DM
Die ganze Welt der PC-Spiele
GameStar
20.000 Mark Gewinnspiel
Honda CB 500 S u.v.m. zu gewinnen!
2 CDs
48 Seiten Tips&Tricks
C&C 3: Cheat-Tool, Lösung + Multiplayer-Taktiken
Age of Empires 2
Besser als C&C 3: Komplexität & Edelgrafik machen AoE 2 zur Nr. 1
Plus: Riesen-Ausklappkarte • Vergleich: AoE 2, C&C 3, StarCraft
WarCraft 3
Endlich enthüllt: Kultfirma Blizzard erfindet das Echtzeit-Genre neu
Driver
Test & Demo: Als Undercover-Cop rasen Sie durch 4 realistische US-Metropolen
2 CDs mit Demos, Videos, Patches
Exklusiv Das große Multiplayer-Duell
AGE OF EMPIRES 2
Exklusives Cheat-Tool
COMMAND & CONQUER 3
Top-Demo für Profi-Raser
DRIVER (brandneu!)
Exklusiv-Demo Geniale Weltall-Schlachten
HOMEWORLD
Exklusiv-Demo Fußball total
KICKER MANAGER
GameStar 11/99
Exklusives Cheat-Tool
Command & Conquer 3
Exklusiv-Demo
Kicker Fußball-manager
Action-Demos: Driver, Shadow Man
Strategie: Siedler 3: Das Geheimnis der Amazonen
Sport: Kicker Fußballmanager, NHL 2000, NBA Drive Inside 2000, GP 500 Adventure: Darkstone, Gorky 17, Morpheus Plus: T-Online Zugangssoftware
GameStar
onus-CD 11/99
klusiv-Demo
eworld
2 CDs Inside
Hardware: Die 21 schnellsten Prozessoren ★ Top-Tests: C&C 3 ★ NHL 2000 ★ Kicker Manager ★ Panzer 4

GameStar*t!*

Was ist kritischer Fachjournalismus: Mit den Herstellern ins Bett zu steigen und jedem zweiten Spiel eine Traumnote zu geben? Mit Sicherheit nicht. Bei jeder Wertung 10 Punkte abzuziehen und kleinste Fehler als Spielspaßtöter zu brandmarken? Sicherlich auch nicht. Bei GameStar tun wir alles, um für jedes Spiel die objektiv richtige Wertung zu finden. Deshalb gibt's bei uns auch keinen Prominenten-Malus für **Command&Conquer 3** – obwohl nichts einfacher wäre. Denn mit einer geschickten Desinformationspolitik hat Westwood bei den Fans Erwartungen geweckt, die das fertige Spiel nicht erfüllen kann. Auch sonst haben wir einiges daran auszusetzen. Trotzdem bekommt es von uns die sehr gute Spielspaß-Wertung, die es verdient.

Daß wir von den Herstellern unabhängig sind, müssen wir nicht mit künstlich verschlechterten Noten beweisen. Beispiele im konkreten Fall: Als einziges Heft haben wir im letzten Monat sehr deutlich auf die kundenfeindliche Preispolitik von Electronic Arts im Fall von **C&C 3** hingewiesen, was uns prompt einen Beschwerde des EA-Geschäftsführers einbrachte. Die von Westwood miserabel übersetzte deutsche Version werten wir um einen Punkt ab, da Lokalisierungsmängel zu Lasten der Atmosphäre gehen. Und am Beispiel **C&C 3** decken wir auf, wie Westwood (und andere Firmen) Bildschirmfotos manipulieren, um Spiele in Previews schöner aussehen zu lassen, als sie in Wirklichkeit sind.

Doch zum Glück überwiegt auch diesen Monat das Positive. Da ist zu allererst **Age of Empires 2** zu nennen, das sich souverän an die Spitze der Strategie-Charts setzt. Dazu gibt's viele weitere Top-Tests: **Driver**, **Kicker Fußballmanager**, **Panzer General 4**, **NHL 2000**, **Rogue Spear**, **Homeworld**, **Sega Rally 2** und die sehr gute deutsche Version von **System Shock 2**.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,







60 Mit großem Aufwand haben wir die fertige Version organisiert. Unseren Augen kaum getraut: **AoE 2** ist noch schöner, aufregender und gewitzter geworden. Mit seinen gewaltigen Schlachten, der enormen Spieltiefe und wunderschönen Grafik ist es die neue Strategie-Referenz!

Aktuell

Gerüchte, Szene

Spiele-News

Technik-News

Online-News

Kolumnen

Previews

Reports

Tests

Titelstory: Age of Empires 2

Action

Strategie

Sport

Simulationen

Adventures

Tests

Budget

Kurztests

Tips&Tricks

Cheats & Kurztips

Tips&Tricks

Lösungen & Taktiken

Hardware

Schwerpunkt: Prozessoren

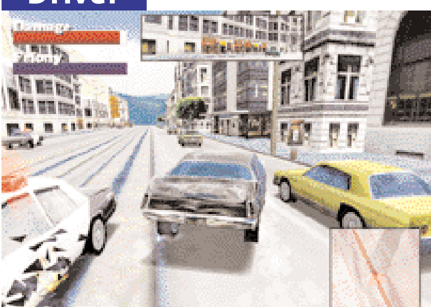
Rubriken

WarCraft 3



24 Blizzard präsentierte uns in London die erste spielbare Version der Fortsetzung zum Kult-Strategiespiel WarCraft 3.

Driver



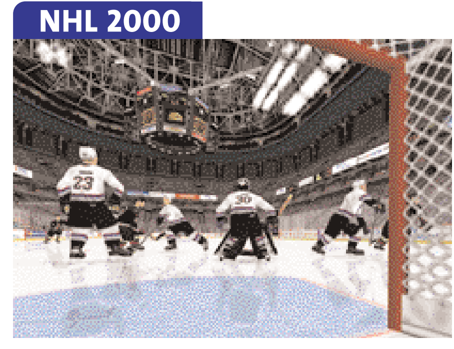
78 Gangster im Rückspiegel, Polizeisperre voraus – der Actionraser Driver ist nichts für Sonntagsfahrer.

Command&Conquer 3



96 Beim Test der finalen Version interessierte uns: Wie gut sind Multiplayer-Modus und die deutsche Version?

NHL 2000



126 Mit der eisig-genialen Puckjagd NHL 2000 setzt EA Sports neue Maßstäbe für Sportspiel-Grafik.

Gerüchte, Szene

Deutsch-Englisch

Neulich wunderte ich mich beim Testen meines neuen DVD Players, wieso die Filmindustrie etwas schafft, was den Spieleherstellern unmöglich zu sein scheint: Mehrere Audiotracks, etwa Deutsch, Englisch und Spanisch, auf ein und dieselbe Silberscheibe zu pressen.

Beim aktuellen NHL könnte ich dann die Teamverwaltung auf Deutsch erledigen und für das Spiel auf Englisch wechseln, um den Originalflair mitzukriegen. Und zwischen der entschärften deutschen und der unbeschnittenen Version von Half-Life 2 schalte ich mittels eines persönlichen Paßworts um, das ich gegen Vorlage meines Persos bekomme. Wie schön wäre das: Die deutschen Hersteller bräuchten nicht länger wegen Grauimporten zu heulen, und der Kunde hätte endlich die freie Wahl. Zuwenig Platz auf einer CD, sagt mir ein Hersteller? Ja, dann produziert doch endlich DVDs!

Jörg Langer
Chefredakteur

Anno 1503

Derzeit brüten Sunflowers und Max Design über den ersten Konzepten zum Anno 1602-Nachfolger. Fest steht, daß die Grafik deutlich verbessert werden soll. Angeblich wird das Programm – ähnlich wie Diablo 2 – auf Computern mit 3D-Karte besonders schön animierte Spezial- und Lichteffekte bieten. Die Landschaften sollen dank zahlreicher herumwuselnder Männchen lebendiger als im Vorgänger wirken, und die Eingeborenen sollen spielerisch eine deutlich aktivere Rolle bekommen. Die Epoche, in der der Nachfolger angesiedelt ist, steht noch nicht fest. Der vorläufige Arbeitstitel Anno 1503 deutet aber an, daß vielleicht ein Sprung zurück in der Geschichte anstehen könnte. Im November '99 will Sunflowers mit offiziellen Infos an die Öffentlichkeit gehen – wir halten Sie natürlich auf dem laufenden.

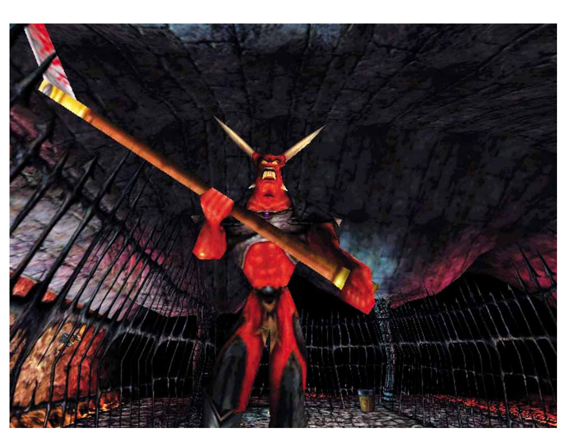
Anno-16 02-Nachfolger: Unter dem vorläufigen Arbeitstitel Anno 1503 entstehen die ersten Konzepte.

Microsoft-Konsole

Mutiert der PC zur Spielkonsole? Wenn die Gerüchte um eine angebliche Konsole von Microsoft stimmen, steht dem Spielemarkt möglicherweise ein durchschlagender Wandel bevor. Laut Gerüchten hat Microsoft eine vollständig entwickelte Konsole in den Labors stehen. Ob das X-Box genannte Gerät auf den Markt kommt, soll Ende Oktober auf einer MS-Konferenz mit Bill Gates entschieden werden. Im Gehäuse werkelt angeblich entweder ein AMD Athlon oder ein Intel Pentium III zusammen mit der Grafikkarte GeForce 256 von Nvidia. Es soll über ein DVD-Laufwerk, 64 MByte RAM und eine Giga-große Festplatte verfügen. Internet-Zugang sei ebenfalls möglich. Insider schätzen, daß die X-Box damit etwa so leistungsfähig wäre wie eine Playstation 2. Als Betriebssystem soll Windows CE zum Einsatz kommen. Herkömmliche Windows-Spiele sollen mit minimalsten Änderungen (etwa beim Installationsprogramm) darauf laufen. Falls der Klatsch sich bewahrheitet, könnte die X-Box zum Jahresende 2000 für umgerechnet rund 400 Mark zu haben sein. Microsoft weist die Gerüchte bislang zurück.

News-Ticker ★★★★

★★★ **Command&Conquer 3:** Westwood verlautbarte, derzeit am ersten Addon zu dem Echtzeit-Erfolg zu arbeiten. ★★★ **Half-Life 2:** Valve und Sierra haben endlich offiziell bestätigt, daß ein zweiter Teil des Ego-Shooters in der Mache ist. Auch Homeworld 2 wurde angekündigt. ★★★ **Aqua:** Die U-Boot-Simulation von Massive wird bei Ravensburger Interactive erscheinen. Der inoffizielle Vorgänger Schleichfahrt kam unter dem Label von Blue Byte in die Läden. ★★★ **Aliens versus Predator:** Das erste Addon zu dem Actiontitel soll weitgehend in Levels spielen, die Film-Schauplätzen nachempfunden sind, etwa der Nostromo. ★★★ **Blue Byte:** Die Mülheimer haben ihre amerikanische Tochterfirma Murder of Crows aufgelöst, das Strategiespiel Shadowpact liegt vorerst auf Eis. ★★★ **Panzer Elite:** Die Entwickler der Panzersimulation haben sich die Kritik im GameStar-Test zu Herzen genommen und wollen die Fahrwerksgrafik der Tanks verbessern. Dadurch verschiebt sich die Veröffentlichung auf Oktober. ★★★ **Star Trek:** Angeblich hat Interplay zwei noch unbekannte Titel mit der Kirk-Crew in der Mache. ★★★ **Attic:** Die Spieleschmiede werkelt entgegen anderslautenden Meldungen weiter am Rollenspiel LMK. Allerdings wurde die Zusammenarbeit mit Infogrames aufgelöst. ★★★ **Electronics Boutique:** Die größte US-Spielehandelskette will bald auch in Deutschland Geschäfte eröffnen.



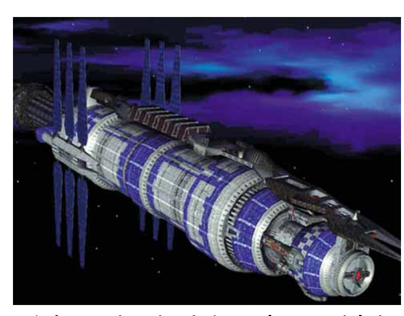
Dungeon Keeper: Teil 3 soll unter freiem Himmel spielen und spielerische Neuerungen bieten (Bild: Dungeon Keeper 2).

Dungeon Keeper 3

Angeblich arbeitet Bullfrog an **Dungeon Keeper 3**. Derzeit soll sich der nächste Teil der kultigen Echtzeit-Strategiereihe in der ersten Konzeptphase befinden. Die Projektleitung übernimmt wieder Nick Goldsworthy, der seit Teil 2 als oberster »Höhlenwächter« fungiert. Spielerisch soll sich der nächste **Dungeon Keeper** deutlich von den Vorgängern unterscheiden. Den Gerüchten zufolge werden Sie Horny und eiserne Jungfrauen nicht mehr unter der Erde auf gute Ritter scheuchen, sondern unter freiem Fantasy-Himmel.

Großputz bei Havas

Havas räumt auf: Ende 1998 übernahm das französische Medienunternehmen den traditionsreichen US-Spielehersteller Sierra, jetzt kam es dort erneut zu durchgreifenden Änderungen. Auf einen Schlag wurden über 100 Entwickler entlassen und vier Projekte gestoppt: Das Weltraumspiel **Babylon 5**, das Strategiespiel **Orcs: Revenge of the Ancient** sowie die Flugsimulationen **Pro Pilot Paradise** und **Desert Fighter**. Ein wenig Hoffnung besteht lediglich für **Babylon 5**: Die gefeuerten Entwickler haben nach Insider-Infos Angebote von anderen Firmen. Sicher eine neue Chance bekommt das Internet-Großprojekt **Middle-Earth**. Alle bisherigen Arbeiten an dem Online-Rollenspiel auf Basis von Tolkiens **Der Herr der Ringe** wandern in den Papierkorb, ein frisches Team darf noch mal komplett von vorne beginnen.



Babylon 5: Die Zukunft des Weltraumspiels in der TV-Raumstation ist mehr als ungewiß.

Ultima 10

Richard Garriott gab in einem Interview erstmals Details zum zehnten Teil der **Ultima**-Serie bekannt. Seit zwei Monaten arbeite er an einem Konzept, der Arbeitstitel laute schlicht **X** – die Doppeldeutigkeit als Buchstabe und Ultima IX-Nachfolger (X ist die lateinische »10«) sei dabei Absicht, so Garriott. In Britannia werde es definitiv spielen, auch der Avatar tauche nicht auf. Es soll aber ein Rollenspiel in einer glaubwürdigen virtuellen Welt mitsamt Personen werden, mit denen man sich » sehr ausführlich unterhalten kann«, so Garriott. »Im Herzen also immer noch ein Ultima!«

Hasbro kauft Wizards

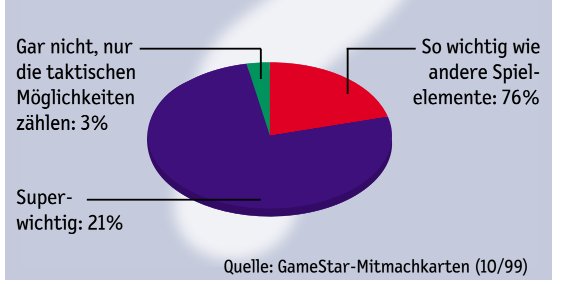
Der US-Spieleriese Hasbro (Microprose), will Wizards of the Coast, Hersteller der bekannten Sammelkartenspiels **Magic: the Gathering**, übernehmen. Außerdem besitzt Wizards unter anderem die **Advanced Dungeons & Dragons**-Lizenz, auf der zuletzt das Rollenspiel **Baldur's Gate** basierte. Der Kaufpreis soll umgerechnet rund 590 Millionen Mark betragen. PS

Frage des Monats

In Ausgabe 10/99 fragten wir:

»Wie wichtig ist Ihnen die Spielgrafik bei Echtzeit-Titeln wie C&C 3 oder AoE 2?«

Ergebnis: Grafik ist nicht alles – für die große Mehrheit der Umfrage-Teilnehmer spielt sie aber eine ebenso wichtige Rolle wie andere Elemente.



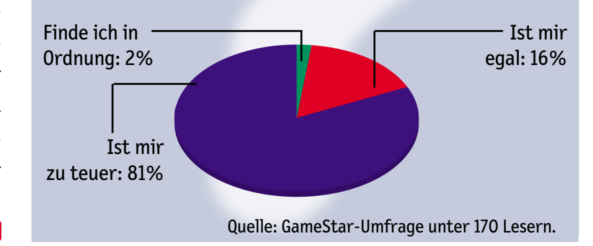
Quelle: GameStar-Mitmachkarten (10/99)

C&C 3-Sonderfrage

Ist C&C 3 zu teuer?

»Command&Conquer 3 kostet im Handel rund 20 Mark mehr als andere PC-Spiele. Was sagen Sie dazu?«

Ergebnis: Die überwältigende Mehrheit der Umfrage-Teilnehmer findet die Preistreiberei von Electronic Arts nicht in Ordnung.



Quelle: GameStar-Umfrage unter 170 Lesern.

Terminkalender: Netzwerk-Partys bis November '99

Bei den meisten LAN-Partys müssen Sie einen Rechner mit Netzwerk-Karte mitbringen; der wird dann in ein großes Netzwerk eingeklinkt. Bitte beachten: Die meisten LAN-Partys haben eine fest begrenzte Teilnehmerzahl – ohne Anmeldung können Sie dann nicht mitmachen.

Veranstaltung	Ort	Teilnehmer	Info-Adresse	Termin
Zock-O-Mania	Lauterbach	200	www.zock-o-mania.de	8.10. bis 10.10.99
DarkFusion	Bad Schwalbach/Wiesbaden	350	www.terafusion.de	8.10. bis 10.10.99
Siedler-3-Turnier	Recklinghausen	unbegrenzt	www.siedler3.de	16.10.99
LAN-Trauma 99/2	Mettingen/Osnabrück	100	www.lan-trauma.de	16.10. bis 17.10.99
LAN-Party Hude	Hude/Oldenburg	400	ude.lanparty.de	22.10. bis 24.10.99
Impact 99	CH-Winterthur	210	www.impact99.ch	22.10. bis 24.10.99
Sudden Death 4	Ahnsbeck/Celle	100	www.sudden-death.de.cx	22.10. bis 23.10.99
DCC Netzwerksession	Oberhausen	300	www.dccnet.de	23.10. bis 24.10.99
LPH 2	Laatzen/Hannover	150	hannover.lanparty.de	29.10. bis 31.10.99
C&C 3 Pyro	Köln	70	www.internet-game-cafe-koeln.de	29.10. bis 31.10.99
The Big Game	Giessen	80	www.thebiggame.de	29.10. bis 31.10.99

Spiele News

Kennen wir uns nicht?

Es gibt immer weniger Spiele, die aber um so öfter. Die Welt ist nicht voller WarCrafts, wo zwischen zwei Folgen viele Jahre vergehen und beim Spielprinzip grundlegende Änderungen gemacht werden. Wir erleben vielmehr die Lararisierung der Spieleindustrie, in der die Cash-Kühe stetig weitergemolken werden müssen, um die Aktionäre bei Laune zu halten.

Manche regelmäßige Zwangsfortpflanzung lädt zu Verwirrungen und Verwechslungen ein. Es ist ohnehin schon schwierig genug, Tomb-Raider-4-Bilder von solchen aus Teil 2 und 3 zu unterscheiden. Außerdem wurde für Episode 4 eine Rückbesinnung auf die spielerischen Tugenden von Folge 1 angekündigt. Wer soll da noch durchblicken? Eine Jahrgangs-Durchnumerierung à la EA Sports würde zumindest chronologisch präziseres Fachsimpeln erlauben: »Die 99er Lara ist lieblich und fruchtig, hat aber nicht die Spritzigkeit von Lara 97«.

Nach dem Vorbild von Hüttenkäse und Kondomen scheint mir vor allem eine »Mindestens haltbar bis...«-Kennzeichnung auf Spielepackungen angebracht zu sein. Dieser Aufdruck sollte das Erscheinungsdatum der nächsten Fortsetzung enthalten. Denn deren Geburt beeinträchtigt erfahrungsgemäß die Vollpreis-Frische des Vorgängers, der ab dem Tag X zur gnadenlosen Verramschung freigegeben ist.

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent



Diablo 2: Die kultige Rollenspiel-Hoffnung wird noch 1999 fertig – sagt zumindest Blizzard.

Diablo 2

In der Blizzard-Gruft braut sich was zusammen: In den letzten Wochen haben die Programmierer nicht nur am vierten Akt von **Diablo 2** gewerkelt, sondern auch die Benutzerführung leicht optimiert. Inzwischen nähert sich das Rollenspiel im Eilschritt der Vollendung. Schlechte News für Fans: Der halböffentliche Beta-Test verschiebt sich auf November '99. Gute News: Blizzard verspricht, daß **Diablo 2** so insgesamt schneller fertig wird, weil sich in einer vollständigeren Version mehr Details austesten lassen. Trotzdem gilt nicht als ganz sicher, daß das Spiel noch '99 erscheint. Immerhin: Das Design der Verpackung ist mittlerweile fertig.

Info: Havas, ☎ (06103) 99 40 40

Kiss: Psycho Circus

Spätestens seit Stephen Kings **Es** sind morbide Killer-Clowns schwer angesagt. Gleich gruppenweise sollen derartige Gestalten im 3D-Actionspiel **Kiss: Psycho Circus** Grimassen vor Ihrer Flinte schneiden. Die Entwickler wollen den Trend zu Duellen mit Einzelgegnern umkehren und ganz auf wilde Massenschlachten setzen. Folglich ballern Sie auf größere Horden von Spaßmachern – teilweise auf stählernen Spinnenbeinen – oder legen sich mit Flugwesen an, die nach Treffern wie kaputte Luftballons durch die Gegend sausen.

Info: Take 2, ☎ (0190) 87 32 68 36

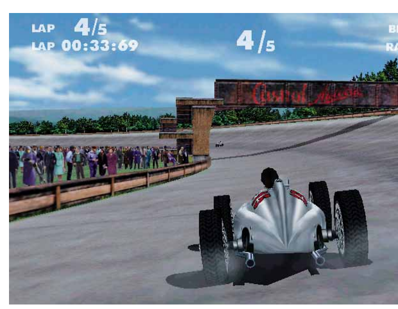
Spirit of Speed 1937

Frischen Wind in alte Autos soll **Spirit of Speed 1937** bringen. In dem Rennspiel werden der Mercedes Benz 154, der Bugatti 59 oder der Auto Union D über neun Strecken brausen. Auf der Avus in Berlin oder im amerikanischen Montana donnern die noblen Rennwagen von einst über rutschigen Asphalt und durch steile Kurven. Die Orginalakustiken der Motoren sollen ab November '99 für Oldtimer-Atmosphäre sorgen.

Info: Microprose, ☎ (01805) 25 25 65



Kiss: Morbide Kämpfe im bunten Zelt.



Spirit of Speed 1937: Rennspiel mit Nostalgie.

Frontierland

Die Herausforderung schlechthin für Eisenbahner war der Wilde Westen. Im Aufbauspiel Frontierland, derzeit bei der Stuttgarter Spieleschmiede Boris Games in der Mache, sollen Sie eine Zugverbindung zwischen der amerikanischen Ost- und der Westküste aufbauen. In wunderschönen 3D-Landschaften mit Wäldern und Wüsten bauen Sie Rohstoffe wie Holz ab, transportieren sie zum nächsten Dorf, wehren sich gegen Banditen und verlegen fleißig Gleise. Etwa ab März 2000 heißt es »Bitte Einsteigen.«
Info: Infogrames, (0190) 51 05 50


Frontierland: Bahnbau im Wilden Westen.

Daikatana

Wunder gibt es immer wieder: Das 3D-Actionspiel Daikatana soll nach vielen Verschiebungen und jeder Menge Ärger in der Entwicklungszeit – unter anderem wurde fast das komplette Team ausgetauscht – am 17. Dezember '99 in den Läden stehen; GameStar hält diesen Termin nach Gesprächen mit verschiedenen Beteiligten für realistisch. Das Programm ist inzwischen im Beta-Stadium, außerdem werden die Waffeneffekte noch kräftig aufgemotzt.
Info: Eidos, (01805) 22 31 24


Daikatana: John Romeros Actionknaller soll kurz vor Jahresende '99 endlich fertig werden.

Rayman 2

Ab November '99 soll das darbende Genre Jump-and-run Aufwind bekommen: Dann will Ubi Soft nach zweijähriger Entwicklungszeit Rayman 2 veröffentlichen. Mit dem blondbeschopften Kobold kämpfen Sie in einer farbenprächtigen 3D-Welt gegen Roboterpiraten. Dabei erledigen Sie allerdings auch zweibeinige Raketen, Zombie-Hühner und ähnlich sonderbare Geschöpfe.
Info: Ubi Soft, (0211) 338 00 44 66


Rayman 2: Der Blondschopf bekämpft Roboter.

Play the Games 2

Infogrames, Electronic Arts und Eidos bringen zusammen Play the Games 2 heraus, den Nachfolger zu der Referenz-Sammlung. Unter den 15 Spielen befinden sich neben Hits wie Command&Conquer 2, Tomb Raider 2 und Dark Omen auch verquere Titel wie Teletransportierschlumpf. In GameStar 12/99 werden wir die im Vergleich zum Vorgänger mäßigere Compilation genau testen.
Info: Infogrames, (0190) 51 05 50

Age of Wonders

Große Fortschritte macht das Strategiespiel Age of Wonders. Im Stil von Heroes of Might and Magic 3 durchstreifen Heldengruppen mit bis zu acht Einheiten das Elfenland. Für das Gute und das Böse wird je eine Kampagne zu bestreiten sein. Über 100 Zaubersprüche sollen darin für Abwechslung sorgen.
Info: Take 2, (0190) 87 32 68 36


Age of Wonders: Zaubersprüche formen sogar die Landschaften um.

GameStar Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[1]	Half-Life
2	NEU	Command&Conquer 3
3	[2]	StarCraft
4	[3]	Unreal
5	[5]	Dungeon Keeper 2
6	[7]	Age of Empires
7	[10]	Diablo
8	[6]	Baldur's Gate
9	[4]	Need for Speed 4
10	[8]	Jagged Alliance 2
11	[16]	Aliens versus Predator
12	[11]	Die Siedler 3
13	[12]	Outcast
14	[9]	Anno 1602
15	[13]	Fifa 99
16	[17]	Grand Theft Auto
17	[15]	Midtown Madness
18	[20]	Heroes of Might and Magic 3
19	[19]	Rollercoaster Tycoon
20	[14]	C&C2: Alarmstufe Rot

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Spiele News



Majesty: Schönes Aufbauspiel mit eigenständigen Helden.

Majesty

Mit eiserner Faust sollen Sie in Majesty Ihr Königreich beherrschen. Das Aufbauspiel versetzt Sie an die Spitze eines Fantasy-Staates. Sie bestimmen, wo Märkte entstehen, wo Zauberer- und Krieger-Gilden aufgebaut werden und wo es welche Waffen zu kaufen gibt. Auf Ihre Kämpfer haben Sie nur indirekten Einfluß. Um etwa ein Monster auszuschalten oder feindliche Armeen abzuwehren, müssen Sie Ihren Helden entsprechend dotierte Aufträge anbieten. Die erledigen das anschließend selbstständig – oder eben nicht.

Info: Microprose, (01805) 25 25 65

Flight Simulator 2000

Bereits nächsten Monat soll die neue Version des Flight Simulator Starterlaubnis bekommen. Die Änderungen zum Vorgänger sind größer als bei bisherigen Varianten. So wird die Anzahl der Flughäfen um 17.000 erhöht, erstmals sind fast alle deutschen Airports mit von der Partie. Standardmäßig gibt's auch die Concorde und die Boeing 777-300 zu fliegen. Erstmals wird zeitgleich eine Professional-Version erscheinen, die das Flugzeugarsenal um zwei Sportmaschinen erhöht, sechs neue Städteszenarien bietet (etwa Berlin) und bildschirmfüllende IFR-Panele enthält, die zur realitätsnahen Übung des Instrumentenflugs dienen.

Info: Microsoft, (01805) 67 22 55



Flight Simulator 2000: Fliegen mit runderneuerter Grafik.

Extreme Biker

Nach Microsoft versucht sich auch Sierra an einem Motocross-Spiel. Dafür konnte ein spanischer Freestyle-Fahrer als Namensgeber gewonnen werden. Das Programm trägt den etwas umständlichen Titel Edgar Torronteras Extreme Biker. Den Motorrad-Promi lassen Sie über Canyons und Flüsse springen und führen mit ihm allerlei waghalsige Kunststückchen aus. Neben Motocross auf schicken Phantasiestrecken können Sie auch Supercross und Freestyle fahren. Die Raserei soll noch in diesem Jahr beginnen.

Info: Havas, (06103) 99 40 40



Extreme Biker: Motocross mit Torronteras.

Star Wars Episode 1

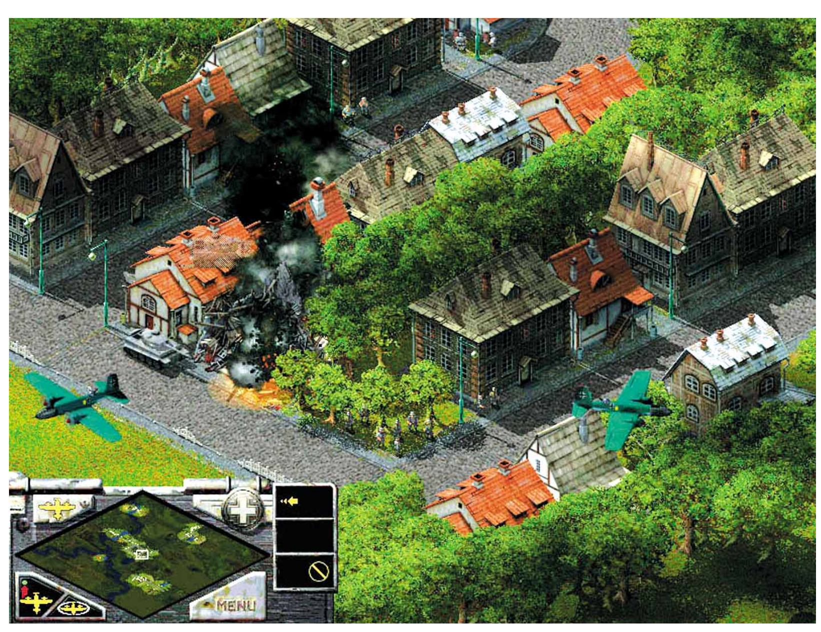
Die Multimedia-CD zu Episode 1: Die dunkle Bedrohung ist endlich auch auf Deutsch erhältlich (Test der englischen Version: GameStar 10/99). Darin erfahren Sie alles über George Lucas' neuen Krieg der Sterne. Erste Infos zu Teil 2 und 3 sind ebenfalls vorhanden. Die Übersetzung ist ordentlich, wenn auch nicht immer perfekt. Schade, daß die Videoszenen nur auf englisch mit Untertiteln vorliegen.

Info: THQ, (02131) 60 74 65

GameStar-Charts OKTOBER NOVEMBER

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Ensemble	93%
2	NHL 2000	Sportspiel	EA Sports	92%
3	System Shock 2 (dts.)	Rollenspiel	Looking Glass	90%
4	C&C 3 (englisch)	Echtzeit-Strategie	Westwood	90%
5	C&C 3 (deutsch)	Echtzeit-Strategie	Westwood	89%
6	Panzer General 4	Strategie	SSI	86%
7	Kicker Fußball Manager	Manager	Heart-Line	85%
8	Sega Rally 2	Sega	Rennspiel	85%
9	Drakan	Actionspiel	Surreal	84%
10	Homeworld	Echtzeit-Strategie	Sierra	84%
11	Panzer Elite	Panzer-Simulation	Wings Sim.	84%
12	Driver	Action-Rennspiel	GT Interactive	83%
13	Seven Kingdoms 2	Echtzeit-Strategie	Enlight	83%
14	Rogue Spear	Actionspiel	Redstorm	82%
15	Darkstone	Rollenspiel	Delphine	80%
16	Civ 2: Test of Time	Strategie	Microprose	80%
17	Shadow Company	Echtzeit-Strategie	Ubi Soft	79%
18	Football Int. 2000	Sportspiel	Microsoft	78%
19	Shadow Man	Actionspiel	Acclaim	78%
20	Soul Reaver	Action-Adventure	Eidos	76%

Die 20 besten PC-Spiele im Oktober und November. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 10/99 und 11/99.



Sudden Strike: Jede Explosion soll bleibenden Schaden im Gelände hinterlassen.

Sudden Strike

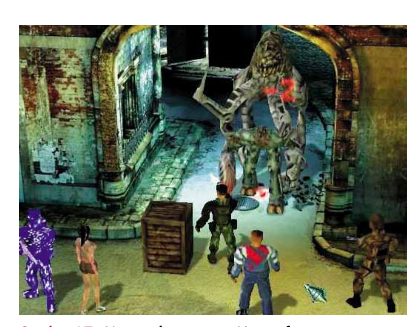
Fast den gesamten 2. Weltkrieg sollen Sie in **Sudden Strike** nachstellen können. Das Echtzeit-Strategiespiel wartet mit Missionen auf russischer, deutscher, französischer, amerikanischer und britischer Seite auf. Dabei sollen Sie jeweils Hunderte von »echten« Einheiten kommandieren können – von Fallschirmspringern über Heckenschützen oder Sprengstoffexperten bis zum Krankenwagen; diverse unterschiedliche Panzertypen sind geplant. Das Programm soll aufwendige Explosionen ebenso bieten wie bleibende Geländedeformationen. **Sudden Strike** erscheint voraussichtlich im Januar 2000.

Info: CDV, ☎ (0721) 97 22 40

Gorky 17

Neue Fehden im Rollenspiel **Gorky 17**: Seit der letzten Preview haben die Entwickler von Metropolis Software das Kampfsystem komplett ausgetauscht: Jetzt schlagen Ihre Mannen rundenbasiert mit allerlei futuristischem Kriegsgerät auf garstige Mutanten ein – **Incubation** läßt grüßen. Wenn wir uns von der spannenden Preview-Version wieder losreißen können und beim Publisher Topware alles glatt geht, präsentieren wir Ihnen im nächsten GameStar einen ausführlichen Test.

Info: Topware, ☎ (0621) 480 50



Gorky 17: Nun mit neuem Kampfsystem.

Rally Masters

Einen Beitrag zur boomenden Rallye-Zunft leistet das schwedische Programmierteam von Digital Illusions (**Motorhead**). **Rally Masters** will dabei eher mit **Sega Rally 2** als mit **Colin McRae** konkurrieren: sehr schöne Grafik, actionorientiertes Fahrmodell. Die Original-Boliden sollen ein detailliertes Schadensmodell von kleinen Beulen bis hin zu heftigen Verformungen aufweisen. Auf die Startrampe dürfen Piloten wahrscheinlich noch dieses Jahr fahren.

Info: Infogrames, ☎ (0190) 51 05 50



Rally Masters: Actionlastig durch den Matsch.



Sudden Strike: Realistische Fallschirmjäger-Attacken.

Supreme Snowboarding

Wer vom Treiben der Snowboard-Akrobaten begeistert ist, kann sich im kommenden Winter selbst ranwagen – und zwar auf dem PC. Die finnischen Nordlichter von Housemarque haben mit **Supreme Snowboarding** ein Spiel in der Mache, das vor allem durch seine Technik für Aufsehen sorgen könnte. Landschaft und Boarder wirken überaus detailliert, dennoch soll trotz extremer Polygonzahlen und zahlreicher Effekte die Darstellung stets flüssig sein. An Spielmodi erwartet Sie von der Halfpipe bis zum Downhill alles, bei dem Normalsterblichen das Herz in die Schlabberhose rutscht.

Info: Infogrames, ☎ (0190) 51 05 50

Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Command&Conquer 3
2	NEU	Bundesliga Stars 2000
3	[2]	Need for Speed 4
4	[6]	Star Wars: Dunkle Bedrohung
5	[1]	Outcast
6	NEU	Drakan
7	[7]	Rollercoaster Tycoon
8	[3]	Dungeon Keeper 2
9	NEU	Shadow Man
10	NEU	Darkstone
11	[17]	Star Wars: Racer
12	NEU	Might & Magic 7
13	NEU	Re-Volt
14	[5]	X – Beyond the Frontier
15	[15]	Civilization: Call to Power
16	[4]	Hidden & Dangerous
17	[11]	Die Siedler 3
18	[8]	Official Formula One Racing
19	[13]	Heroes of Might & Magic 3
20	[19]	Midtown Madness

Erhebungszeitraum: September '99; nach den Verkaufszahlen von SATURN

Technik News



Die Playstation 2 von Sony erstrahlt im schicken blauschwarzen Gehäuse. Auch Senkrechtbetrieb soll möglich sein.

Der Zahn der Zeit

Klar, der Kasten wird ein Mega-Erfolg. Was Sony mit der Playstation 2 im März 2000 auffahren wird, ist Highend-Technik für jedermann. Videospielern und allen, die es werden wollen, haben die Sony-Ingenieure ein besonders leckeres Mahl zusammengestellt. Anfangs wird auch altgedienten PC-Spielern angesichts der zu erwartenden Grafikpracht erst mal die Spucke wegbleiben. Gerade im Action- und Sportgenre erwarte ich von der Playstation 2 Effekte, von denen mein PC nachts träumt. Und dann?



Dann dreht die Hardware-Schraube sich weiter, und der PC überholt die Konsole wieder. Warum fehlt Sony der Mut, endlich mal eine Konsole mit echten Aufrüst-Möglichkeiten zu bauen? Wenn die PSX 2 Ende 2000 hierzulande eintrudelt, wird es nicht mehr lange dauern, bis der Zahn der Zeit am schicken Designergehäuse nagt. Dabei bin ich mir sicher, daß den japanischen Ingenieuren etwas einfallen würde, wie auch Laien neue Prozessor-Module einstecken könnten. Das betrifft nicht nur die Grafikchips oder den Hauptspeicher. Beispielsweise hat es die Konsolenhersteller ein paar Jahre gekostet, bis sie gemerkt haben, daß ein moderner Daddelautomat auch Zugang zum Internet braucht – verschenkte Zeit.

Peter Steinlechner
Redakteur

Playstation 2 vorgestellt

Am 13. September 1999 hat Sony den Schleier über der Playstation 2 gelüftet. Auf der Tokio Game Show zeigte der Hersteller die ersten Exemplare seiner neuen Konsole. Am 4. März 2000 soll sie in Japan zu einem Preis von umgerechnet 700 Mark in den Handel kommen. Gleich eine Million Geräte will Sony zum Verkaufsstart ausliefern. Die Konsole wird mit einem Dual-Shock-2-Gamepad, einer 8-MByte-Memory-Card, Verbindungskabel und einer Demo-DVD ausgeliefert. Die PS2 soll nicht nur zur alten Playstation kompatibel sein, sondern nun definitiv auch DVD-Videos wiedergeben können. Im Herbst 2000, rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft, soll sie dann auch in Europa erhältlich sein. Der DM-Preis steht allerdings noch nicht fest.

Info: www.sony.de

Matrox Marvel G400

Für alle Freunde der Videobearbeitung am Computer bringt Matrox die bereits eingeführte G400 jetzt in der Marvel-Version. In dem etwa 800 Mark teuren Paket finden sich eine Anschlußbox mit integriertem TV-Tuner und ein umfangreiches Software-Paket. Mit Hilfe der Schnitt-Software »Avid Cinema« können Sie innerhalb weniger Minuten die ersten Schnitte ausführen. Hilfreich ist dabei die »Dual Head«-Funktion der G400, mit der die gleichzeitige, unabhängige Ausgabe auf einen Computerbildschirm und einen Fernseher möglich ist.

Info: www.matrox.de

Matrox Marvel G400: PC-Video-Schnittsystem.

Das Imperium schlägt zurück

Noch im Oktober will Intel den ersten Pentium III Coppermine mit 700 MHz Taktfrequenz an den Handel liefern. »Coppermine« steht für die nächste Generation von Pentium-III-Prozessoren, die in Kupfer und 0,18-Mikron-Technologie gefertigt werden. Sie sind außerdem mit einem 256 KByte großen L2-Cache ausgestattet, der nicht mehr mit halber, sondern mit voller Prozessor-Taktrate betrieben wird. Das Megahertz-Rennen bleibt also spannend.

Info: www.intel.de



Auf in die nächste Runde: Der Coppermine-Chip bringt die Pentium-III-Technik in den Bereich von 1 Gigahertz Taktfrequenz.

DirectX 7.0 veröffentlicht

Seit dem 23. September ist Microsofts neue Multimedia-Schnittstelle DirectX 7.0 in der englischen Version öffentlich verfügbar. Sie läuft ohne Probleme auch auf den deutschen Windows-Versionen. Nach Angaben des Herstellers sollen Programme und Spiele, die auf die neue API zugreifen, um rund 20 Prozent schneller sein als bei der Vorgängerversion. Die deutsche Version wird Ende September erwartet, Sie finden sie auf unserer nächsten Bonus-CD im GameStar 12/99.

Info: www.microsoft.de

Technik News

Voodoo 4: Verspätung möglich

Aktuellen Informationen zufolge besteht die Möglichkeit, daß der neue Voodoo 4 (Codename Napalm) doch erst im nächsten Jahr fertig wird. Damit würde 3Dfx das Weihnachtsgeschäft kampflos dem Erzrivalen Nvidia überlassen. Dessen neuer Chip Geforce 256 soll schon im Oktober auf verschiedenen Grafikkarten zur Verfügung stehen. Im Laufe des Monats soll sich entscheiden, ob der Entwicklungsstand des Voodoo 4 ausreicht, um den Chip noch ins Hauptgeschäft des Jahres zu hebeln.

Info: www.siliconinvestor.com/stock-talk/msg.gsp?msgid=11282965

Lautsprecher in Modefarben

Mit einer neun Modelle umfassenden Produktreihe meldet sich der deutsche Hersteller Magnat nach längerer Pause wieder zurück. Die Preise dafür reichen von etwa 70 bis 280 Mark. Angefangen beim schlichten Einstiegsmodell MM100, das bereits eine Spitzenleistung von 120 Watt mitbringt, bis zum 2-Wege-Surround-System mit Subwoofer, vier Satelliten und einer Gesamtleistung von 280 Watt reicht die Palette. Alle Lautsprecher sind magnetisch abgeschirmt und können deshalb direkt neben dem Monitor plaziert werden.



Das MM400 Lautsprecher-Set gibt es in fünf halbdurchsichtigen Modefarben.

Info: www.magnat.de/html/index.htm

MP3 als Kasette

Der koreanische Hersteller HIT geht einen ungewöhnlichen Weg, um MP3s auf möglichst vielen bestehenden Systemen zugänglich zu machen. Der eigentliche Speicher hat die Form einer Compact-Cassette und kann in jedem handelsüblichen Walkman oder Cassetten-Deck abgespielt werden. Auf der Rückseite befindet sich eine USB-Schnittstelle, über die man die 32 oder 64 MByte RAM mit Daten füllt. Als Stromquelle dient eine wiederaufladbare Lithium-Ionen-Zelle. Zum Lieferumfang gehört ein einfacher Walkman, der ebenfalls eine Schnittstelle besitzt, die Cassette muß zum »Aufladen« nicht aus dem Gerät genommen werden. Preise oder Informationen über einen Importeur konnte HIT nicht nennen. Lediglich eine Webseite zeigt im Moment Informationen und technische Daten des Players.



Die MP3-Cassette ermöglicht das Abspielen von Musikdateien auf jedem Cassettendeck.

Info: www.mp3player.co.kr

Knüppel von Interact

Interact stellt eine Reihe neuer Eingabegeräte vor. Das Hammerhead FX-Gamepad ist in Zusammenarbeit mit Hardware-Hersteller 3Dfx entstanden. Die sogenannte Dual-Analog-Technik ermöglicht eine Kontrolle über vier Achsen. Spieleinstellungen und Rütteleffekte lassen sich über die mitgelieferte Profiler-Software konfigurieren. Ab Oktober ist das Pad für etwa 100 Mark erhältlich. Unter der Bezeichnung Hammerhead Digital soll es auch ohne Force Feedback zum Preis von rund 90 Mark verkauft werden. Auch die Daten des neuen Joysticks Cyclone Digital klingen interessant: neun programmierbare Tasten, 8-Wege-Coolie-Hat, zweifach ausgelegte Schubregler und Twist-Funktion. Preis: rund 100 Mark. Alle Interact-Neuheiten werden mit kombiniertem USB/Gameport-Anschluß geliefert.



Der neue Cyclone Digital ist voll programmierbar und kann wahlweise an Gameport oder USB-Schnittstelle betrieben werden.

Entstand in Zusammenarbeit mit 3Dfx: Das Hammerhead FX-Gamepad von Interact.

Info: www.interact-europe.de

Neues Microsoft-Lenkrad

Neben den neuen Sidewinder-Geräten Gamepad Pro und Dual Strike (Vorstellung in GameStar 10/99) bringt Microsoft auch ein neues Lenkrad ohne Force-Feedback in die Händlerregale. Das Precision Racing Wheel sieht aus wie das Sidewinder FF Wheel, auch die Pedaleinheit ist dieselbe. Das Lenkrad hat einen gut dosierten Gegendruck mit klar definierter Mittelstellung. Verarbeitung und Material sind auf dem von Microsoft gewohnten, hohen Stand. Wie alle neuen Microsoft-Controller verfügt es über eine USB-Schnittstelle. Der Preis für das neue Lenkgerät: stolze 180 Mark.

Info: www.microsoft.de WR

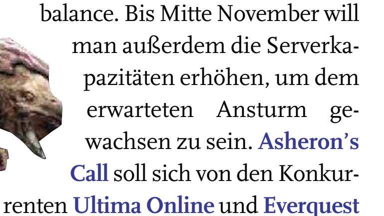


Das neue Sidewinder Precision Racing Wheel.

Online News

Täglich aktuelle News
→ www.gamestar.de

Asheron's Call



Microsofts Online-Rollenspiel nähert sich der Vollendung. Derzeit feilt der Software-Riese zusammen mit über 20.000 Betatestern an letzten Details wie der Serversicherheit und der Spielbalance. Bis Mitte November will man außerdem die Serverkapazitäten erhöhen, um dem erwarteten Ansturm gewachsen zu sein. Asheron's Call soll sich von den Konkurrenten Ultima Online und Everquest vor allem dadurch abheben, daß die Spieldesigner eine epische Hintergrundstory planen, die sich auf die gesamte Spielwelt auswirken soll. Laut Haupt-Designer Toby Ragaini werden im Laufe der Zeit »neue Monster geschaffen und ganze Städte zerstört.«

→ www.zone.com/asheronscall



Asheron's Call: Microsofts Rollenspiel soll Mitte November offiziell online gehen.

GameStar-Links

Die 10 besten Webseiten zu Age of Empires 2

Nr.	Webseite
1	www.microsoft.com/games/age2 Microsofts Webseite zu AoE 2 ist hübscher und aktueller als die der Programmierer von Ensemble Studios.
2	www.ensemblestudios.com/aoeii/index.shtml Anscheinend hatten die Macher des Spiels seit einiger Zeit keine Gelegenheit mehr, ihre Seite zu aktualisieren.
3	www.zone.com Die MSN Gaming Zone ist Microsofts Portal für Multiplayer-Spiele und mittlerweile fast so populär wie das Battlenet.
4	http://ageofkings.com Schon bei AoE 1 hatte Heaven Games die beste Fanseite. Auch zum Nachfolger hat das Team massig Material.
5	www.aoe-2.de Die schlicht Age of Empires Deutschland betitelte Seite hat in Sachen News unter den deutschen Fanseiten die Nase vorn.
6	www.strategyplanet.com Der Strategy Planet beherbergt unter anderem das vor allem optisch beeindruckende Age of Kings Atrium (/aok).
7	www.aokisle.de Auch nicht schlecht: Die Age of Kings Isle muß sich mit dem zweiten Platz unter den deutschen Fanseiten zufriedengeben.
8	http://age.gamestats.com/age Der Vorgänger des Age of Kings Heaven hat so ziemlich alles gesammelt, was sich zu Age of Empires 1 finden läßt.
9	www.welfenburg.de Die schön gestaltete Welfenburg beherbergt Infos zu Waffen, Rittern und Adelsgeschlechtern. Bislang leider etwas wenig.
10	www.rittertum.de Wen die geschichtlichen Hintergründe des Age of Kings interessieren, der findet auf dieser Seite vieles übers Mittelalter.

Ultima Online 2

Mit Eröffnung der offiziellen Web-Seite zu Ultima Online 2 hat Origin die Fortsetzung des erfolgreichsten Internet-Spiels überhaupt angekündigt. Bislang sind nur wenige Details bekannt. Die augenscheinlichste Neuerung wird sein, daß Origin, wie Sony mit Everquest, auf 3D-Grafik setzen will. Einen ersten Eindruck könnte also Ultima 9 liefern. Die zweite große Neuheit liegt in der Charakterwahl: Drei Fantasy-Rassen sollen zur Wahl stehen. Laut Origin wird der erste Teil der Reihe als eigenständiges Spiel weiterbestehen. Bis Ultima Online 2 im Jahr 2000 ans Netz geht, will Origin ihren Support ausbauen.

Mittlerweile ist Ultima Online – The Second Age in einer deutschen Version erschienen. Allerdings taugt der nicht aufs Spiel angepaßte Auto-Translator mehr zur Erheiterung als zum Übersetzen von Ultima-Inhalten oder -Dialogen. Und auch die Zahlungsmethoden (nur per Kreditkarte) hat Electronic Arts nicht an hiesige Verhältnisse angepaßt.

→ www.uo2.com

→ www.uo.ea-europe.com

AOL: neue Tarife

Für knapp zehn Mark pro Monat dürfen AOL-Mitglieder seit 1. Oktober surfen, solange sie wollen. Hinzu kommen lediglich die Telefongebühren. Und auch die sind so günstig wie nie: 3,9 Pfennig pro Minute sowie 6 Pfennig für jede Einwahl. Die Gebühren werden zusammen mit der AOL-Rechnung abgebucht.

→ www.aol.de

WarCraft 2 bei AOL

Während die Internet-Gemeinde noch auf die Battlenet-Version von Blizzards WarCraft 2 wartet, können AOL-Mitglieder den Echtzeit-Klassiker (in der alten Fassung) kostenlos übers Internet spielen. Die Multiplayer-Software gibt's zum Herunterladen (etwa 10 MByte); das Original benötigen Sie nicht. Es fallen nur die üblichen Gebühren für den AOL-Zugang an. Gegner finden Sie entweder direkt im Warchat von AOL oder in der deutschen WarCraft-Liga. RS

→ www.warcraft-liga.de



Warcraft 2: Blizzards Klassiker über AOL.

Europas wichtigste Spielemesse

ECTS

Drei Tage im September war London wieder der Nabel der Spielewelt: Mit der European Computer Trade Show fand dort die zweitgrößte Spielemesse des Jahres statt.



Rund 21.000 Besucher drängten sich schwitzend in den Gängen der diesjährigen European Computer Trade Show in London. Mit fast 200 Ausstellern ist die Messe zwar die größte in Europa, liegt aber in der Bedeutung deutlich hinter der amerikanischen E3. Dementsprechend wenige hochklassige Neuheiten gab es zu sehen.

Messe-Highlights

Die bedeutendste Neuankündigung der Messe kam von Blizzard: Zum ersten Mal gab es bewegte Bilder des neuen Echtzeit-Strategiespiels WarCraft 3 zu sehen. Mehr über den innovativen Fantasy-Titel erfahren Sie in unserer Preview. Beim Konkurrenten Westwood sahen die versammelten Fachbesucher Command&Conquer: Renegade in Aktion. Richtig beeindrucken konnte uns das 3D-Actionspiel mit dem großen Namen allerdings nicht. Am Microprose-Stand durften Interessierte eine Runde auf dem Monaco-Kurs von Grand Prix 3 drehen – allerdings nur im grafisch recht groben Software-Modus.

Virgin kleckert nicht

Nach der Abwesenheit im letzten Jahr protzte Virgin mit einem gewaltigen Spiele-Aufgebot. In dem düsteren Extrasaal im makabren Kirchen-Stil stauten sich nicht nur die Besucher, sondern vor allem die Hitze. Die schwitzenden Besucher sahen aktuelle Versionen bekannter Spiele wie **Messiah** und **Planescape: Torment**, aber auch diverse Neuheiten. **Heist** ist ein Räuber-und-Gendarm-Spiel mit isometrischer Ansicht, das Helden-Abenteuer **Invictus** erinnert mit seiner Voxelgrafik stark an **Hexplore**. Außerdem zeigte Interplay **Icewind Dale**, einen **Baldur's Gate**-Ableger mit Anleihen bei **Diablo**.



Team Fortress 2 beeindruckte mit tollen Animationen.



Farbenfroh und voller Gags: Der 3D-Shooter Messiah.

Viele fehlten

Trotz der vollmundigen Ankündigungen der Messeleitung war ein Unterschied zum Vorjahr besonders augenfällig: Noch mehr der großen Firmen blieben der ECTS fern. Electronic Arts war offiziell überhaupt nicht vertreten, Activision und GT Interactive zeigten genausowenig Präsenz in der Messehalle. Sierra führte zwar ausgewählten Gästen in einem Miniraum **Half-Life: Opposing Force** und **Team Fortress 2** vor, verzichtete aber auf einen eigenen Stand. Einige Entwickler stellten ihre Spiele dann eben ohne Unterstützung der Mutterfirmen vor: Peter Molyneux zeigte **Black & White** in einem Konferenzraum des nahegelegenen Hilton-Hotels, Maxis präsentierte hinter geschlossenen Türen **The Sims**.



Bei Microprose lief Grand Prix 3 in einer Rennwagen-Attrappe.

Die Stunde der Newcomer

Die Abwesenheit der großen Firmen konnten Branchen-Newcomer nutzen, um sich ins rechte Licht zu rücken. Das amerikanische Softwarehaus Crave klotzte nicht nur mit einem großen Stand, es wartete auch mit zwei netten Lizenzen auf: Das vielversprechende Rennspiel **Killer Loop** erscheint ebenso bei Crave wie das neueste Spiel der Logic Factory, das Rollenspiel **Seeker**. Die deutschen Hersteller Sunflowers und Discreet Monsters hatten zwar nur kleine Stände, aber die waren fast ständig überfüllt. Auch um den umfangreichen Codemasters-Stand drängelten sich ständig Interessierte, die potentielle Hits wie **Colin McRae Rally 2** zu Gesicht bekommen wollten.

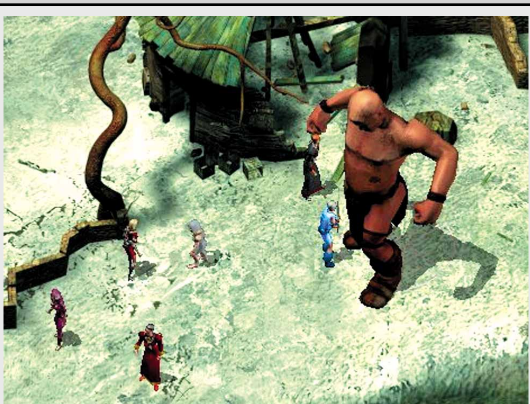
Siedler 4

Manche Firma nutzte die Gelegenheit, um zumindest eine Fortsetzung anzukündigen. Blue Byte gab bekannt, die **Siedler**-Serie fortzuführen. **Die Siedler 4** soll mit besonders ausgefeilter Knuddel-Grafik aufwarten. Außerdem ist **Battle Isle 4** in der Mache. Software 2000 arbeitet am nächsten **Bundesliga Manager**; auch ein **Pizza Syndicate 2** wird es geben. Zu sehen war von den Spielen aber so gut wie nichts. Der Tenor der meisten Firmen: Wer bewegte Bilder erleben will, muß sich bis zur E3 im Jahr 2000 gedulden. CS

Die Messe-Highlights



WarCraft 3 (*4. Quartal 2000*)
Das Spiel der Messe war ohne Zweifel WarCraft 3. Blizzard zeigte das fulminante Intro und erste Spielszenen. Die Grafik wird komplett in 3D sein. Außerdem rührt Blizzard kräftig Rollenspiel-Elemente unter die Echtzeit-Schlachten; Sie werden mehr einzelne Helden haben, die stärker sind und nicht so schnell sterben. Statt zwei Rassen kriegen sich nun sechs Völker in die Haare.



Icewind Dale (*2. Quartal 2000*)
Interplay (nicht Bioware!) arbeitet an Icewind Dale. Dieses benutzt zwar die Baldur's-Gate-Engine, ist aber spielerisch eher ein Diablo-Klon.Sie werden alle Charaktere Ihrer sechsköpfigen Party selbst erschaffen können. Das Action-Rollenspiel wird vor allem auf Kämpfe setzen, außerdem sollen fast zwei Drittel des Spiels unter der Erde stattfinden, in düsteren Dungeons.



Battle Isle 4 (*4. Quartal 2000*)
Blue Byte ließ die Bombe platzen: Am vierten Teil der Taktik-Serie Battle Isle wird bereits fleißig gearbeitet. Eine erste Demonstration der 3D-Landschaft gab's auf der ECTS schon zu sehen. Das Spiel soll nach wie vor rundenbasiert ablaufen. Während der Gegner zieht, sollen Sie keine Wartezeiten mehr haben; wie das funktioniert, wollte Blue Byte aber noch nicht verraten.

Blizzard erfindet das Echtzeit-Genre neu

WarCraft 3

Stillstand bedeutet Rückschritt. Das hat Blizzard offenbar verstanden und präsentiert im dritten Teil seiner Erfolgsserie eine ganze Reihe zündender Ideen.

London, Olympia Hall, am Sonntag, den 5. September gegen 13.00 Uhr: Weit über 100 Spiele-Journalisten drängen sich in der engen Henley-Suite oberhalb der ECTS-Messehalle. Anlaß ist die Bekanntgabe des nächsten Blizzard-Titels. Nach ein paar Minuten gespannten Wartens tritt schließlich Blizzard-Frontmann Bill Roper ans Mikrofon und verkündet für Ende 2000 **WarCraft 3**. In der Suite bleibt es zunächst ziemlich ruhig; für Insider ist die Nachricht keine große Überraschung. Ein Raunen geht erst kurz darauf durch die Menge, als Producer Rob Prado erste Fakten verkündet: Der dritte **WarCraft**-Streich soll sich von den Vorgängern deutlich entfernen und einen hohen Anteil an Rollenspiel-Elementen enthalten. Als der Projektor endlich den ersten Screenshot an die Wand wirft, kommt ein zweites Mal Unruhe auf. Orcs und Menschen fechten ihre Scharmützel künftig in feinster 3D-Grafik aus.

Mehr kämpfen, weniger bauen

Ein paar Stunden später führt Rob Prado ausgewählten Journalisten, darunter natürlich auch ein GameStar-Redakteur, einen spielbaren **WC3**-Level persönlich vor. Die Grafik-Engine macht mitsamt ihren Gebäuden und Einheiten bereits einen erstaunlich fortgeschrittenen Eindruck. Doch der Schein trügt: Viele Features sind bislang noch nicht über das Konzeptstadium hinausgekommen, rund 25 Mann arbeiten zur Zeit an deren Umsetzung.



Orküberfall auf eine Menschensiedlung mit schwerbewaffneten Wolfsreitern. Bei Kommentaren Ihrer Helden erscheinen links unten Portraits.



Producer Rob Prado erläutert auf der ECTS erste WarCraft-3-Facts.

Um die neuartige Spielidee hinter **WarCraft 3** zu veranschaulichen, erfand Blizzard das Kürzel RPS, was für »Role-Playing Strategy« stehen soll. Das bisherige Konzept vom extensiven Basisbau und früher oder später aufbrandenden Schlachten wurde ad acta gelegt. »Die bisherigen WarCrafts bestanden zu 70 Prozent aus Basismanagement und nur etwa zu 30 Prozent aus taktischen Kämpfen. Beim dritten Teil wollen wir die Scharmützel mehr in den Vordergrund rücken; ich denke, das ist den meisten Spielern lieber«, erläutert Prado die Entscheidung. Das bedeutet im Klartext, daß Sie zwar nach wie vor eine Siedlung Ihr eigen nennen, diese aber schon von Anfang an komplett aufgebaut ist. Das Errichten und Niederreißen von Gebäuden fällt ebenso weg wie das Ausschicken von Arbeitern, um Gold zu sammeln und Bäume zu fällen. Lediglich bestimmte Bauten wie Wachtürme, Brücken, Minen oder Bauernhöfe dürfen Sie an ausgewiesenen Stellen errichten.



Stadtrundgang

Nach wie vor ist Ihre Stadt dazu da, neue Einheiten zu rekrutieren, Upgrades in Auftrag zu geben oder Zaubersprüche zu erforschen. Daneben gibt es aber auf den Karten – und hier kommen die Rollenspiel-Elemente hinzu – auch neutrale Städte. Dort kann man Waffen und Ausrüstung kaufen, fertige Upgrades erstehen oder Spezialtruppen anwerben. Diese Ansiedlungen lassen sich nicht erobern, sondern lediglich unter Kontrolle bringen. Falls Gebäude während einer Auseinandersetzung mit dem Gegner zerstört werden, bauen die Bewohner sie nach und nach wieder auf. Außerdem existieren noch einzelne, ebenfalls neutrale Sondereinrichtungen. Hier kann es sich um heftig umkämpfte Magie-Brunnen zur Mana-Auffrischung oder auch um weniger schöne Monstercamps handeln.

Helden leben länger

Am stärksten schimmert der Rollenspiel-Einschlag beim neuartigen Helden-Konzept durch. Bis zu sechs Heroen stehen unter Ihrem Befehl, die Sie nicht nur im Hauptquartier rekrutieren können. Helden lassen sich auch in neutralen Forts oder Dörfern anwerben oder sind die Belohnung für eine bestandene Aufgabe. Sie ähneln stark einem Partymitglied in einem klassischen Rollenspiel: Mit der Zeit sammeln sie Erfahrung, steigen dadurch im Level, verbessern ihre spezifischen Eigenschaften. Jeder Kämpfer hat sein eigenes Repertoire an Zaubersprüchen, sowie ein kleines Inventar für besondere Gegenstände. Das wichtigste aber ist, daß die Helden ihrerseits Soldaten kommandieren können. Ohne zugeordneten Helden sind diese ansonsten zur Untätigkeit verdammt und somit fast nutzlos. Wie groß der Trupp sein kann, hängt von der Führungsstärke ab, maximal folgen einem Anführer zwölf Soldaten.

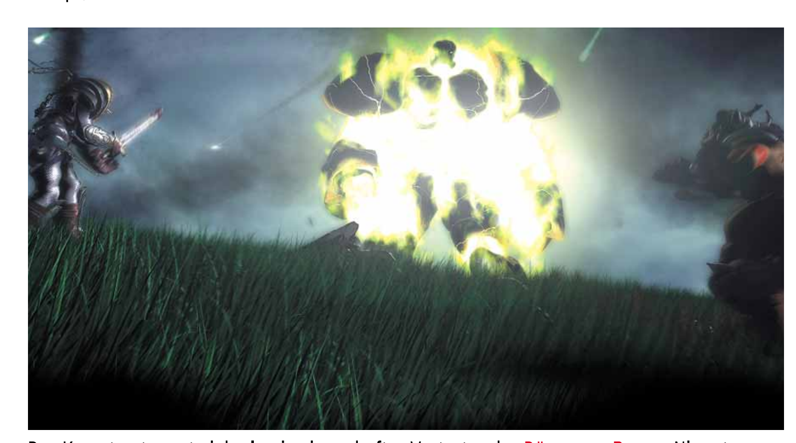
Bei der Vorführung wurde deutlich, daß in **WarCraft 3** nicht mehr so schnell gestorben wird. Besonders die Anführer können einiges wegstecken, bevor sie ins Gras beißen. Kommt ein Held dennoch um, erwacht er kurze Zeit später im Hauptquartier zu neuem Leben. Seine Gefolgschaft verharrt solang an der Todesstelle, bis er sie wiederfindet.

Reisebericht

In der Praxis läuft ein Level von **WarCraft 3** in etwa so ab: Sie beginnen mit Ihrer Basis-Siedlung und einem einsamen Helden, den Sie mit Waffen und einem kleinen Kriegertrupp ausstatten. So gerüstet, geht es in die große,



Eine Szene aus dem aufwendig gerenderten Trailer: Mensch und Ork verharren mitten im Kampf, um die Ankunft eines rätselhaften Kometen auf der Erde zu bestaunen.



Der Komet entpuppt sich als ein riesenhafter Vertreter der Dämonen-Rasse. Nimmt man diese Szene als Anhaltspunkt, werden die Dämonen vor allem auf Körpermasse setzen.

Die WarCraft-Ahnengalerie

Die WarCraft-Reihe ist nicht nur eine der berühmtesten und besten Echtzeitstrategie-Serien, sondern neben Dune 2/C&C auch die älteste.



WarCraft: erstes RTS mit Netzwerk-Modus.

1994 WarCraft

WarCraft übernahm das Spielprinzip von Dune 2, siedelte es aber in einem originellen Fantasy-Szenario an, wo sich Orks und Menschen im Kampf um Azeroth die Köpfe einschlugen. Für Furore sorgte der Netzwerkmodus, den WarCraft als erstes ernstzunehmendes Echtzeit-Strategiespiel moderner Prägung hatte.


WarCraft 2: zu seiner Zeit grafisch führend.

1995 WarCraft 2

Der kurz nach Command&Conquer veröffentlichte zweite Teil entpuppte sich als bis ins Detail gelungene Fortsetzung. Obwohl prinzipielle Neuigkeiten eher Mangelware waren – zum Beispiel ein nachwachsender Schlachtennebel oder Luft- und Wasser-Einheiten – verkaufte es sich im damaligen Echtzeit-Boom blendend.


WC2 – Dark Portal: extrem schwierig.

1996 WarCraft 2

Zu den wenigen, aber wichtigen Neuerungen der sehr gelungenen Zusatz-CD Beyond the Dark Portal gehörten die Helden, die es unbeschadet durch manche Missionen zu bugsieren galt. Zum fairen Preis gab es nochmal den gleichen Umfang wie beim Hauptprogramm, lediglich der extrem hohe Schwierigkeitsgrad verschreckte viele Spieler.


StarCraft: WarCraft im Weltraum.

1998 StarCraft

Als naher WarCraft-Verwandter entpuppte sich Blizzards Weltraum-Strategiespiel. Der Clou sind die drei Rassen, die sich völlig verschieden spielen. Dadurch gehört es im Netzwerk und Internet immer noch zu den beliebtesten Programmen. Diese und einige andere Ideen wird man wohl in WarCraft 3 wiederfinden.



WC2 Battlenet-Ed.: heiße Online-Kämpfe.

1999 WC2: Battlenet-Edition

Demnächst steht eine Battlenet-taugliche Version von WarCraft 2 im Laden. Sie enthält neben dem Hauptprogramm auch die Missions-CD und erfährt umfassenden spielerischen Feinschliff wie auf Tasten legbare Gruppen, erhöhtes Einheitenlimit oder gemeinsame Sichtlinien.

weite Level-Welt. Die entdecken Sie quasi aus der Sicht Ihres Anführers. Der altbekannte Schlachtnebel ist nun mit den Sichtradien der Helden fest verkoppelt. Die Kameraperspektive ist dabei relativ niedrig, wodurch zumindest beim ECTS-Demo-Level gut das Gefühl rüberkam, das Geschehen aus der Sicht der Hauptfigur zu erleben. Nach einiger Zeit trifft die Gruppe auf eine weitere Neuheit des **WarCraft**-Universums: frei herumlaufendes Ungetier wie beispielsweise Spinnen oder Skelette, die keiner Partei angehören. Siegreich geführte Kämpfe verbessern nicht nur den Erfahrungsschatz und die Fertigkeiten der Helden, sondern füllen auch den Sparstrumpf. Das alte Ressourcensystem inklusive Holz und Öl wurde gekappt, als einzige Währung bleibt das Gold übrig. Damit wird von der Streitaxt bis zum Superhelden alles bezahlt.

Ist Ihr Heer zu einer schlagkräftigen Truppe angewachsen und kommen keine Subquests in die Quere, wird es Zeit, den Feind ausfindig zu machen. Am Kampfsystem inklusive Kameraführung wird noch heftigst gefeilt. Die Massenschlachten aus **WarCraft 2** sind jedenfalls passé, jeder einzelnen Einheit kommt mehr Bedeutung zu. Da pro Soldat künftig verschiedene Waffenarten einsetzbar sind, gewinnen einzelne Schlachten deutlich an taktischer Tiefe. Geradezu trivial ist dagegen das Missionsziel: Wer das Hauptquartier des Gegners zerstört, hat gewonnen.

Rassen-Sixpack

Es steht bereits fest, daß Sie Ihr Völkchen nicht mehr aus nur zwei, sondern gleich aus sechs Rassen wählen dürfen. Neben den Menschen und Orks sind als weitere Gruppierung bislang nur die mächtigen Dämonen bekannt. Die Identität der restlichen drei Kriegsparteien will Blizzard häppchenweise über die nächsten Monate verkünden. Ein Kritikpunkt am Vorgänger soll dabei wegfallen: Bisher tummelten sich unter der grundverschiedenen Optik-Haube der beiden Rassen größtenteils dieselben Einheiten mit fast identischen Werten. Teil 3 übernimmt das **StarCraft**-System, will aber noch einen Schritt weitergehen. Die einzelnen Parteien sollen nicht nur völlig eigenständige Truppentypen aufweisen, sondern auch völlig unterschiedlich zu spielen sein.



Es dürfte wohl darauf hinauslaufen, daß eine Rasse beispielsweise besonders ihre durchschlagskräftige Infanterie einsetzt, während eine andere mehr Wert auf See- und Luftstreitkräfte legt und eine dritte besonders stark in Magie ist.

Wiederbelebung

WarCraft Adventures ist nicht vergebens gestorben: In **WarCraft 3** finden sich Story-Teile und einige Helden aus dem eingestellten Projekt wieder. Thrall beipielsweise, die Adventure-Hauptfigur und damals noch Nachwuchs-Ork, ist mittlerweile zum Anführer der wiedervereinigten Horde aufgestiegen. Auch Figuren



Der Kreis um die mittlere Einheit markiert einen Helden. Hier ist gut zu erkennen, daß die beiden Wolfsreiter unterschiedliche Waffen tragen: Während der rechte ein mannshohes Schwert mit sich führt, reitet sein Kollege in der Bildmitte mit Schild und Holzknüppel in die Schlacht.

und Einheiten aus WarCraft 2 treffen Sie im neuesten Teil wieder. Die Handlung wird nach Art von StarCraft vorangetrieben: Jede der sechs Rassen hat ihren eigenen, in die Gesamtgeschichte eingebetteten Handlungsstrang. Sie absolvieren nacheinander die einzelnen, linear ablaufenden Kampagnen.

Der Internet-Krieg

Mit einem höchst umfangreichen Editor und vielfältigen Multiplayer-Varianten will Blizzard auch in Zukunft zwei alte Firmenstärken ausspielen. Allerdings steht die Netzwerk- und Internet-Programmierung noch ganz am Anfang. Geplant ist neben mehr Teilnehmern und einem Füllhorn an Einstelloptionen eine stärkere Fokussierung auf Teamplay-Modi. Auch das mittlerweile fast legendäre Battlenet soll mehr denn je eine Rolle spielen.

Unmengen an von Fans gestalteten Maps und Szenarios sprechen eine eindeutige Sprache – mit den in WarCraft 2 und StarCraft integrierten Editoren spielt Blizzard im Echtzeit-Bereich die erste Geige. Entsprechend ambitioniert sind die Pläne für das aktuelle Projekt: Der WC3-Editor soll in seinen Möglichkeiten inklusive Einbindung eigener Texturen und einer mächtigen Skript-Engine an 3D-Klassiker wie Worldcraft oder den Unreal-Ed heranreichen.

Feine 3D-Premiere

Daß Blizzard erstmals ein 3D-Spiel entwickelt, merkt man WarCraft 3 nicht an – im positiven Sinne. Texturen und die knallige Farbgebung sehen auf Anhieb gut aus. Die Animationen sind bis hin zu den trippelnden Zwergenkriegern mehr als gelungen. »Zuerst dachten wir an die Lizenzierung einer Fremd-Engine. Aber keine konnte all das, was wir gerne gehabt hätten. Deshalb haben wir sie doch selber gemacht – wir mußten noch nicht mal neue Leute holen«, erzählt Rob Pardo stolz. Kritische Anmerkungen, daß die Grafik bis zum Release schon wieder veraltet sein könne, weiß Rob zu kontern: »Selbstverständlich arbeiten wir permanent weiter an der Engine. Die steht garantiert auch noch bei Veröffentlichung an der Genre-Spitze.« Geplant sind unter anderem Skeletal Animations und die Unterstützung von Transform&Lighting. Ob damit die bestehende Engine nur schneller gemacht wird oder noch ein separater High-Polygon-Modus ins Programm kommt, steht derzeit noch nicht fest. MG

WarCraft 3

Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: Blizzard
Termin: 4. Quartal 2000 Ersteindruck: Ausgezeichnet

Michael Galuschka: »Falls Blizzard das Konzept durchzieht, bringt WarCraft 3 mehr als nur frischen Wind ins Genre – er könnte zum Wirbelsturm anwachsen, der die Echtzeit-Strategie revolutioniert. Bislang macht es jedenfalls einen überaus vielversprechenden Eindruck.«

Die PC-Fortsetzung des Kino-Erfolgs

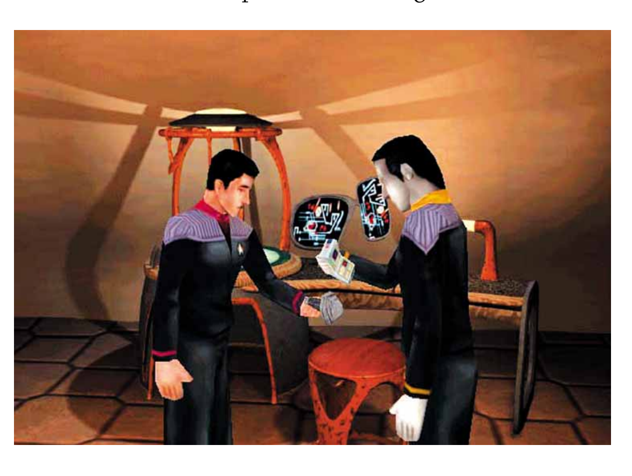
Star Trek Der Aufstand

Auf den Schirm! Als junger Fähnrich stoßen Sie mit Captain Picard und Commander Data auf eine uralte Alien-Zivilisation und retten die Sternenflotte vor dem romulanischen Reich.

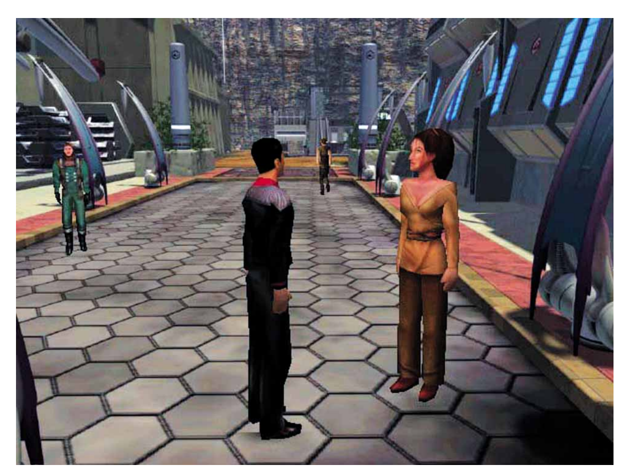


Normalerweise sind sie zum Abschuß freigegeben. Wenn ein unbekannter Fähnrich auf der Enterprise, auf Deep Space Nine oder der Voyager auftaucht, wissen erfahrene Trekker sofort um das baldige Ableben des konföderierten Kanonenfutters. Zwei, drei Sätze dürfen die adretten Kadetten meist noch aufsagen und kurz am Bordcomputer hantieren, dann erscheint ein garstiges Alien und beendet ihre Karriere. Dem Nachwuchs-Offizier Sovok im Action-Adventure **Star Trek: Der Aufstand** könnte es besser ergehen. In seiner Rolle erleben Sie unter dem Kommando der berühmtesten Männer des 24. Jahrhunderts, Captain Picard und Commander Data, spannende Abenteuer auf dem Planeten der Ba'ku – sind Sie clever genug für die Sternenflotte, oder teilen Sie das Schicksal Ihrer namenlosen Vorgänger?

Der Aufstand soll die neue Generation der **Star Trek**-Spiele eröffnen. Activision hat sich die exklusiven Rechte an allen Folgen gesichert und verspricht: Künftig stehen endlich nicht mehr die ebenso kultigen wie angestaubten Serien mit Kirk & Co. im Mittelpunkt, sondern die aktuellen. Bislang gibt es gerade mal zwei Spiele mit der Crew von **The Next Generation**: das gelungene Adventure **The Final Unity** (1995)



Commander Data hilft bei der Lösung von einigen Rätseln mit.



Sovok kann jederzeit mit den freundlichen Ba'ku plaudern.

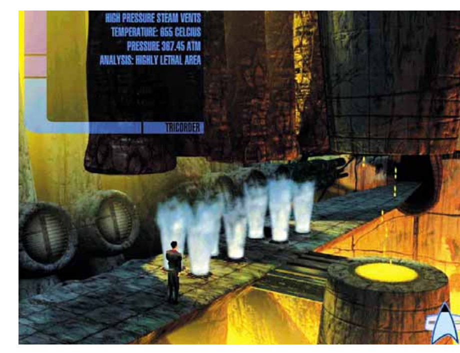
und das mißglückte Action-Adventure Generations (1997, beide von Microprose).

Romulaner auf Ba'ku

Ursprünglich sollte Star Trek: Der Aufstand den gleichnamigen Kinofilm nacherzählen. »Der Streifen ist erstklassig«, meint Jonathan Knight, bei Activision zuständig für die Produktion des Programms, »aber er hat zuwenig Action und Geheimnisse für ein gutes Spiel. Statt dessen kann man jetzt herausfinden, was danach passiert.« Auf dem Jungbrunnen-Planeten der Ba'ku herrscht neun Monate nach Filmende Friede. Die Kolonisten haben sich mit ihren Sprößlingen versöhnt und bauen neue Siedlungen. Dabei stoßen sie auf die Überreste einer alten Zivilisation. Wer waren diese Außerirdischen? Und wie konnten sie aussterben in einer Welt, die ewiges Leben gewährt? Picard und Data machen sich auf den Weg zu den Ba'ku. Der Fähnrich, der das Shuttle steuert, heißt Sovok – das ist Ihre Rolle. Bei den Ba'ku erledigen Sie für die Vorgesetzten allerlei Aufträge und merken allmählich, daß unsichtbare Romulaner – ein neuartiger Tarnanzug macht's möglich – ebenfalls in den Ruinen stöbern. Die ewigen Konkurrenten der Sternenflotte suchen nach einer Superwaffe und wollen die Erde damit endlich in Einzelteile zerlegen. In den zehn Kapiteln von Der Aufstand durchstöbern Sie Ba'ku-Dörfer und schwatzen mit der Bevölkerung, besuchen alte Alien-Tempel sowie die USS Enterprise 1701-E und eine romulanische Raumstation.

Teppich für Trekker

»Gerade in einem Star-Trek-Spiel ist es wichtig, selbst kleinste Details zu beachten«, sagt Knight. »Wir haben Zugang zu den Filmbauten und allen Bildern, mit denen die Szenen von Der Aufstand vor Drehbeginn vorgezeichnet wurden.« Direkt über diese groben Skizzen bauen die Grafiker im Rechner Drahtgittermodelle auf und rendern damit etwa die Siedlung der Ba'ku. Stellenweise kommen sogar Original-Trek-Texturen zum Einsatz – beispielsweise in der Spiel-Enterprise, deren Bodenbelag von einem



In den Katakomben der Ureinwohner lauern ausgefeilte Abwehrmechanismen auf ihre Opfer.

Wußten Sie, daß ...

- Der Aufstand der neunte Trek-Kinofilm, der dritte mit der Next-Generation-Crew und der zweite ohne Captain Kirk ist?
- Insurrection etwa 60 Millionen Dollar gekostet hat, bislang weltweit 106 Millionen Dollar (ohne Video und TV) eingespielt hat und trotzdem schon auf Platz Fünf der erfolgreichsten Star-Trek-Filme liegt?
- in einer frühen, witzig gemeinten Filmfassung der Ferengi Quark am Ende ein Gesundheitszentrum auf dem Jungbrunnen-Planeten Ba'ku eröffnet?
- die Raumschiffe der feindlichen Son'a gut acht Kilometer lang sein sollen?
- Patrick Stewart für den Auftritt als Captain Picard rund 9,5 Millionen Dollar bekam und nebenbei als Co-Produzent fungierte?
- das Auftragen der Maske für F. Murray Abraham (Ru'afo) rund viereinhalb Stunden gedauert hat – jeden Tag?
- erstmals in der Trek-Welt sämtliche Außenaufnahmen von Raumschiffen per Computeranimation erstellt wurden?
- die Dreharbeiten für Star Trek: Der Aufstand am 31. März '98 begannen, der Film am 11. Dezember '98 in den USA und am 31. Dezember '98 hierzulande anlief?

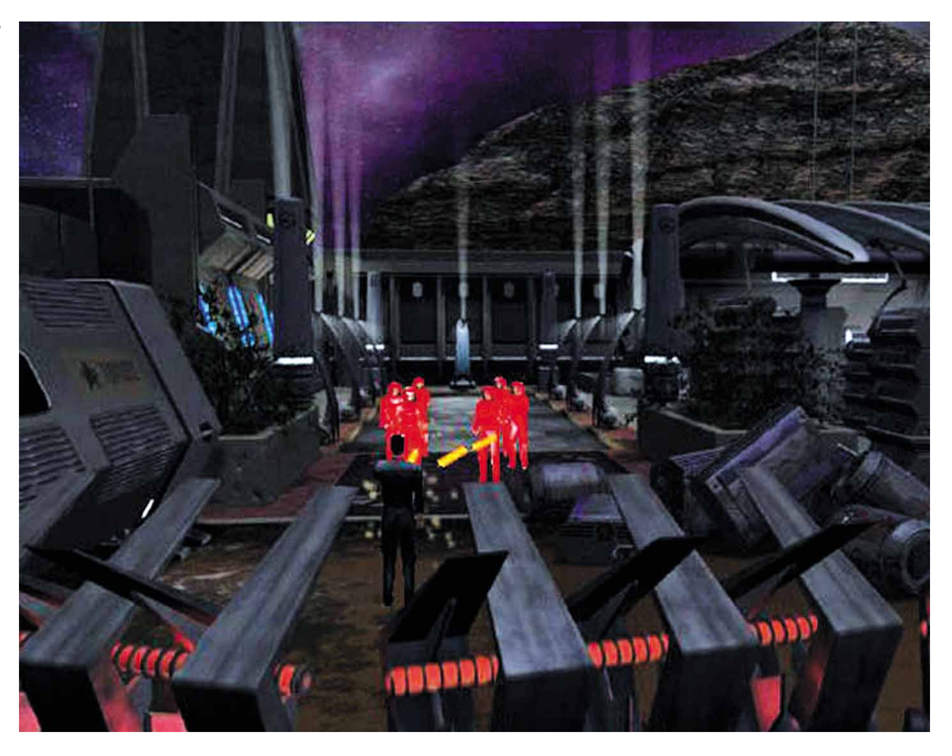


Star Trek: Der Aufstand: Der dritte Trek-Kinofilm mit Patrick Steward als Captain Picard.



Fähnrich Sovok in geheimer Mission: Per Tricorder erkundet er eine romulanische Basis.

Mitten in der Nacht müssen Sie eine Siedlung der Ba'ku verteidigen.



wa um eine gefährliche Lasersperre auszuschalten.

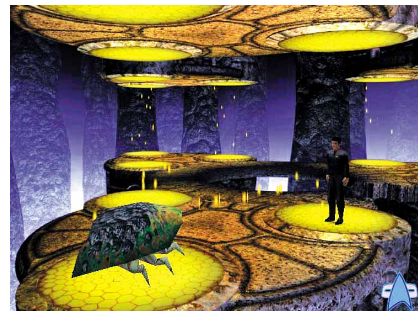
Phaserfeuer frei!

Ihrer Sternenflottenhaut müssen Sie sich immer wieder erwehren. Sie kämpfen gegen die Son'a-Flugdrohnen aus dem Kinofilm und liefern sich Feuergefechte mit Romulanern. »Im Trek-Universum ist Kampf aber nur der letzte Ausweg. Deshalb muß man im Spiel nur töten, wenn das eigene Leben in Gefahr ist«, verrät uns Jonathan Knight. Mit dem Phaser können Sie Gegner unterschiedlich lange betäuben oder sie endgültig ausschalten. Die Waffe schaltet sich automatisch auf Ziele auf, damit auch Einsteiger in den Gefechten zurechtkommen. Wahlweise sollen Sie sich auch an Personen anschleichen und sie mit dem vulkanischen Nervengriff ausschalten können.

Foto des Teppichs aus dem Serien-Raumschiff stammt. In diese eindimensionalen Standbilder werden dann Pixel für Pixel Informationen über die räumliche Tiefe eingefügt, so daß die Figuren sich beim Marsch nach hinten verkleinern oder von Gegenständen im Vordergrund verdeckt werden. Vor diesen prächtig anzusehenden Render-Hintergründen agieren – ähnlich wie im LucasArts-Adventure **Grim Fandango** – die 3D-Figuren.

Echte Trek-Geräte

Ohne die klassischen Sternenflotten-Utensilien kann Sovok die Erde nicht vor der Vernichtung retten. Weil Sie die meiste Zeit allein unterwegs sind, ist der Kommunikator lebenswichtig. Über das Mini-Handy plaudern Sie jederzeit mit Picard und Data, bekommen neue Befehle oder Hilfe in ausweglosen Situationen. »Daß man immer mit diesen berühmten Offizieren reden kann, macht das Spiel einzigartig«, meint Knight. In der englischen Version sprechen die jeweiligen Schauspieler ihre Rollen, für die deutsche sollen die TV-Synchronstimmen am Mikrofon stehen. Ebenfalls von entscheidender Bedeutung ist der Tricorder. Mit dem Allzweckgerät läßt sich fast jeder Gegenstand untersuchen. Bei den meisten Objekten bekommen Sie per Sprach- und Textausgabe eine grobe Beschreibung, die wichtigeren werden ausführlich vorgestellt. Einige elektronische Apparate lassen sich sogar manipulieren, et-



Sie treffen auch auf interstellare Insekten.

Freundlich gesinnte Personen – oder gar Picard und Data – dürfen Sie übrigens erst gar nicht angreifen. Derartige Frevel wird das Programm mit einem schnöden »Hmm, das lasse ich lieber« kommentieren. PS



Dramatik pur: Romulaner haben einen der alten Außerirdischen in ihrer Gewalt.

Star Trek: Der Aufstand

Genre: Action-Adventure | Hersteller: Activision
Termin: November '99 | Ersteindruck: Sehr gut

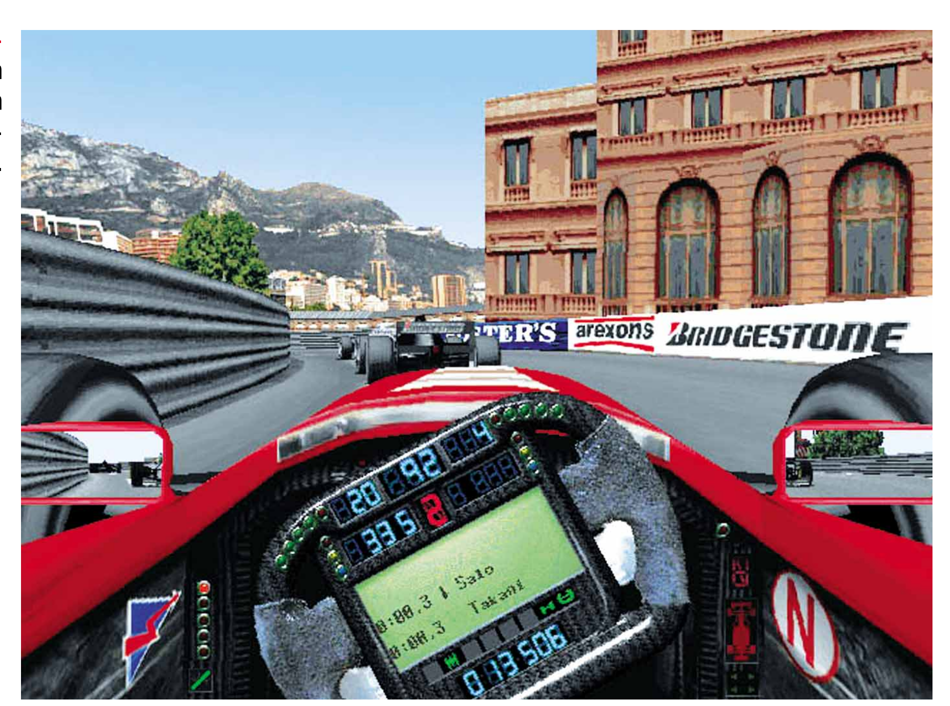
Peter Steinlechner: »Auf ein Spiel wie Star Trek: Der Aufstand warte ich schon lange. Endlich kann ich den ollen Haudegen Picard und Data mal als frischgebackener Fähnrich zeigen, was ich als Trekker auf dem Kasten habe – und das auf einer so interessanten Welt wie Ba'ku.«

Formel 1 in Perfektion

Grand Prix 3

Geoff Crammond gibt wieder Gas. Der Schöpfer des bislang besten Formel-1-Spiels will mit seinem neuesten Werk zurück an die Pole Position.

Der Monaco-Kurs in der noch sehr frühen Software-Variante.



Die Saison 1998 war für Michael Schumacher nicht die glücklichste. Wäre er vielleicht Weltmeister geworden, wenn im letzten Rennen in Suzuka sein Reifen gehalten hätte? Diese Theorie können Sie in Microproses' Edel-Rennsimulation Grand Prix 3 demnächst selbst überprüfen. Programmierer-Legende Geoff Crammond zeichnet auch für den neuesten Teil der Reihe verantwortlich, die bereits zweimal durch perfekte Steuerung und höchsten Realismus Standards setzte.



Wie gewohnt, befindet sich selbst der kleinste Werbesticker wieder auf seinem Platz.

Plastische Polygone

Rechtzeitig zur ECTS stellten Crammond und sein Team die optisch schönste Strecke fertig: Der Stadtkurs von Monaco muß zwar derzeit noch ohne 3D-Beschleunigung auskommen, sieht aber auch so schon toll aus. Anders als beim Vorgänger besteht das Cockpit nun aus Polygonen. Dadurch wirkt die Fahrer-Perspektive erheblich plastischer und erweckt den Eindruck von räumlicher Tiefe im Innern des Wagens. In Kombination mit Lenkrad und Pedalen hat man stärker als je zuvor das Gefühl, wirklich in einem Formel-1-Boliden zu sitzen.

Immer Ideallinie

Neben der ansprechenden Präsentation wollen die Engländer durch eine fast perfekte Fahrphysik Formel-1-Feeling erzeugen. Um auch Einsteigern eine faire Chance zu bieten, darf man nun jederzeit zahlreiche Fahrhilfen zuschalten. Von Antischlupfregelung und Automatikschaltung über Lenk- und Bremshilfe bis hin zur völligen Unzerstörbarkeit lassen sich die Fahreigenschaften dem Können des Spielers anpassen.

Rasen im Regen

Aus Performance-Gründen ließ Geoff Crammond in Grand Prix 2 Wettereffekte außen vor. Doch diesmal sind Sie vor plötzlich auftretenden Regenschauern von unterschiedlicher Intensität nicht gefeit. Das ist das einzige Feature, bei dem auf Authentizität verzichtet wird. Denn das Wetter kann sich auch dann ändern, wenn beim Originalrennen strahlender Sonnenschein herrschte.

Derzeit steckt die Entwicklung noch in einer sehr frühen Phase. Die 3D-Engine ist noch nicht Beschleuniger-tauglich, an den Kursen wird unter Hochdruck gearbeitet. Im Sommer 2000 soll sich die Startflagge senken. MIC

Grand Prix 3

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Microprose
Termin:	2. Quartal 2000	Ersteindruck:	Ausgezeichnet

Mick Schnelle: »Wie seine Vorgänger hat auch Grand Prix 3 das Zeug dazu, die neue Genre-Referenz zu werden. Bereits zweimal hat Geoff Crammond das Kunststück fertig gebracht, höchsten Realismus mit hervorragender Spielbarkeit zu verquicken. Ich bin mir deshalb absolut sicher: Das gelingt ihm auch ein drittes Mal.«

Ein Mann gegen die Bruderschaft

Command&Conquer: Renegade

Command&Conquer erobert neue Genres: Statt Strategie zählen im 3D-Action-Ableger schnelle Reflexe und geschicktes Vorgehen.

Schön, wenn man starke Verbündete hat: Unser Hauptquartier zerstört per Ionenstrahl den Nod-Tempel, die Gegner fliehen in Panik.



Wenn auf dem Schlachtfeld von Command&Conquer gerade Feuerpause herrscht, kommt der göttergleich auf die Landschaft herabblickende Feldherr schon mal ins Grübeln. Wie mag es wohl da unten auf der Erde aussehen? Was fühlen meine Infanteristen, wenn sie eine feindliche Basis stürmen? Westwood macht aus den Gedankenspielen jetzt Realität: Im 3D-Actionspiel Command&Conquer: Renegade steuern Sie einen einzelnen Soldaten aus der Verfolgerperspektive und erleben die Schlachten hautnah mit.

Zugpferd C&C

Zum zweiten Mal nach dem mißglückten Multiplayer-Simpelspiel Sole Survivor nutzt Westwood sein Command&Conquer-Universum für einen eigenständigen Serienableger. Renegade entsteht unter der Federführung von Louis Castle und soll ein taktisch angehauchtes Actionspiel in 3D-Grafik werden, das voll auf den Wiedererkennungswert der bekannten Hintergrundgeschichte setzt. Damit hat Westwood schon in Lands of Lore 3 gute Erfahrungen gemacht: Der beliebteste Level des Rollenspiels führte in einen verlassenen Nod-Tempel. Was in Lands of Lore noch dezente Anspielung war, soll in Renegade viel näher ans Original rücken. Auf dem lebendigen Schlachtfeld rattern Ernter, beinahe alle bekannten Vehikel tauchen auf, und jedes Gebäude ist wiederzuerkennen. Ihr Soldat soll allerdings nicht als Teil einer Infanteriekolonne in Massenschlachten ziehen; statt dessen werden Sie als Einzelkämpfer losgeschickt, um feste Missionsziele zu erfüllen.



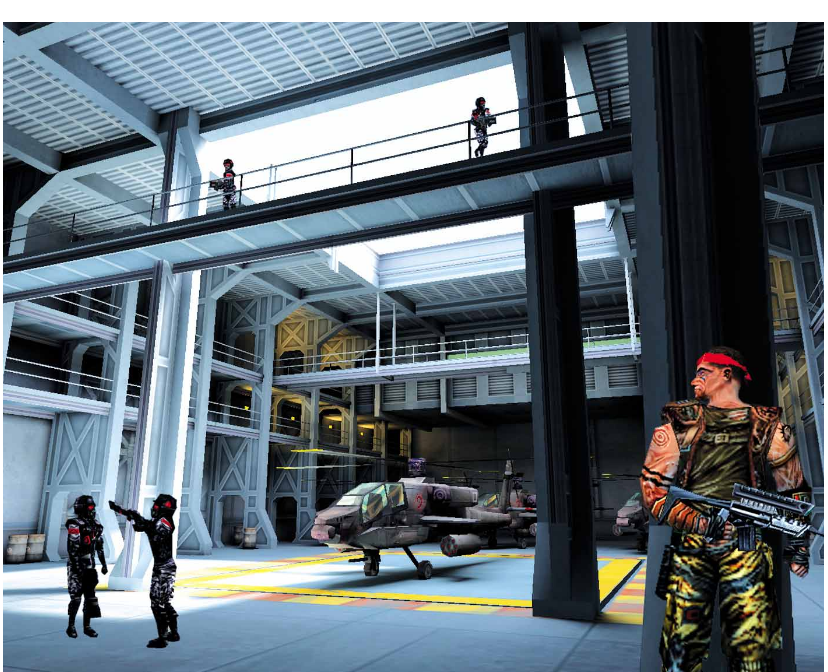
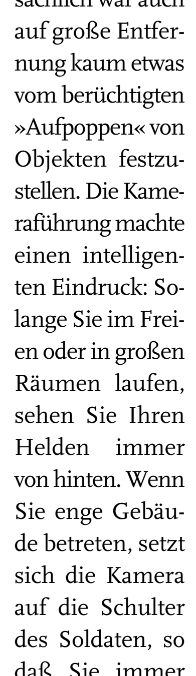
Der Hubschrauber wird eines der besten Vehikel im Spiel sein.

Eigeninitiative gefragt

Sie sind im Auftrag der GDI unterwegs, um besonders gefährliche Einsätze gegen die Bruderschaft von Nod auszuführen. Das kann die Sprengung eines Gebäudes sein oder das Kapern eines Fahrzeugs. Eines werden die meisten Aufgaben aber gemein haben: Sie führen ins Herz bestens bewachter Nod-Basen. Die GDI-Führung verläßt sich bei der Missionsbeschreibung ganz auf Ihre Fähigkeiten als Einzelkämpfer. Soll heißen, daß Ihnen zwar das Einsatzziel vorgegeben wird; wie Sie es erreichen, müssen Sie in jedem Level selbst herausfinden. Rohe Gewalt soll nicht immer die beste Lösung sein. In manchen Missionen werden Sie es leichter haben, wenn Sie vorsichtig an Gegnern vorbeischleichen.

Der geklaute Ernter

Um sich in die Nod-Basis vorzuarbeiten, sollen Sie zu Tricks greifen können. Wenn Sie das Kraftwerk in die Luft jagen, bleibt etwa dem tödlichen Obelisken des Lichts der Saft weg. Nach der Sprengung einer Flak-Station können Sie Luftunterstützung anfordern. Oder Sie kapern einfach einen Ernter, der Sie mitten in den feindlichen Stützpunkt fährt. Laut Louis Castle tastet man sich von Teilaufgabe zu Teilaufgabe: In einer Mission schalten Sie erst einen Scharfschützen auf dem nahegelegenen Berg aus, damit Sie unbemerkt an einen Abwehrturm schleichen können. Wenn der gesprengt ist, öffnen Sie das Tor für einen Panzer, mit dem Sie nun gefahrlos in der Basis die Hölle losbrechen lassen können. Jedes Fahrzeug, das Ihnen in **Renegade** begegnet, sollen Sie selbst besteigen dürfen. So düsen Sie per Nod-Mot durch die Landschaft, rollen mit einem Kampfbuggy durch die Basis oder beharken Ihre Gegner gar aus der Luft – aus dem Cockpit eines Orca-Hubschraubers. Die Bodenvehikel sollen unterschiedliche Fahrverhalten aufweisen und federnd über Bodenunebenheiten rumpeln.

Die Übergänge zwischen Außenwelt und (gut bewachten) Gebäuden werden fließend sein.

Grafik als Schwäche?

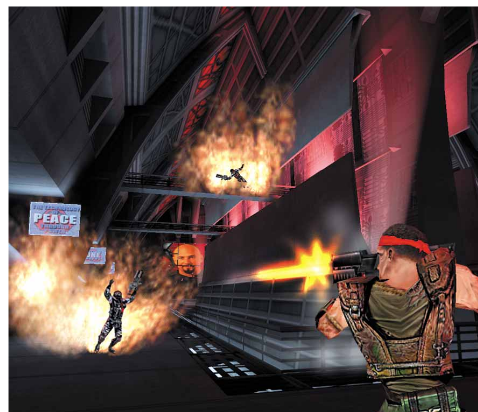
Westwood verwendet für **Renegade** eine eigene Grafik-Engine. Die sieht zwar auf den ersten offiziellen Bildern prächtig aus, erwies sich beim Anspielen aber als eher hausbacken (siehe Kasten). Immerhin können Sie ohne Übergang zwischen der Außenwelt und den riesigen Gebäuden wechseln. Die sind alle den Originalen aus **Command&Conquer 3** nachempfunden. Westwood legt besonderen Wert auf eine hohe Sichtweite. Tatsächlich war auch auf große Entfernung kaum etwas vom berüchtigten »Aufpoppen« von Objekten festzustellen. Die Kameraführung machte einen intelligenten Eindruck: Solange Sie im Freien oder in großen Räumen laufen, sehen Sie Ihren Helden immer von hinten. Wenn Sie enge Gebäude betreten, setzt sich die Kamera auf die Schulter des Soldaten, so daß Sie immer freie Sicht auf Gegner haben.

Fangt Dr. Möbius!

Damit **Renegade** auch in Multiplayerpartien über Westwoods Online-Server Spaß macht, feilt die Firma an besonderen Spielmodi. Neben dem üblichen Deathmatch sollen kooperative Partien möglich sein; dann steuert etwa ein Spieler einen Buggy, während sein Partner mit der Bordkanone auf gegnerische Vehikel feuert. Den beliebten Capture-the-Flag-Modus gibt's bei **Renegade** in origineller Variante: Bei »Capture Dr. Moebius!« versuchen die Teams, den schrulligen Wissenschaftler aus dem ersten **Command&Conquer** mit einem Brocken Tiberium in ihr Lager zu lotsen. CS

Geschönte Screenshots

Die grafische Pracht der Bilder auf dieser Seite ist mit Vorsicht zu genießen. Wir vermuten, daß sie nachbearbeitet wurden. Denn einerseits zeigen einige Texturen wie die Bergwand des großen Bilds eine Schärfe und Detailtiefe, die für flüssige 3D-Grafik unwahrscheinlich hoch ist; das ist besonders auffällig im Vergleich mit den eher groben Texturen der Soldaten. Zum anderen hatten wir auf der ECTS in London die Möglichkeit, eine fortgeschrittene Version von Renegade in Aktion zu sehen. Die dort gezeigte Fassung war grafisch wesentlich unspektakulärer, als die Bilder nahelegen.



Infiltration geglückt: Sie zerstören einen Nod-Tempel.

C&C: Renegade

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Westwood
Termin:	1. Quartal 2000	Ersteindruck:	Gut

Christian Schmidt: »Renegade hat spannende Ansätze; vor allem die verschiedenen Fahrzeuge versprechen taktische Abwechslung. Der C&C-Hintergrund ist ein netter Pluspunkt, allerdings hat Westwood noch keinerlei Erfahrung mit Actionspielen. Ich bin gespannt, ob hier wirklich der erhoffte große Coup kommt.«

Kampf dem Terror

Delta Force 2

Novalogic eröffnet die Jagdsaison auf Terroristen. Als Mitglied der Delta Force jagen Sie Bösewichte jetzt auch aus der Luft und unter Wasser.



Cool und geschickt getarnt stapfen die Special Forces durch das wadenhohe Voxel-Gras in Richtung Einsatzziel.

Soldaten-Action ist derzeit bei Spielefirmen schwer angesagt. Klar, was ist schon spannender, als schwerbewaffnet böse Buben rund um den Globus zu jagen? Noch schöner wird die Terroristenhatz, wenn Sie ansprechend in Szene gesetzt ist. Für Delta Force 2 hat Novalogic deshalb die hauseigene Voxelspace-Engine auf 32 Bit Farbtiefe renoviert und mit schicken Gebäude-Polygonen garniert.



Der gut getimten Salve haben die beiden Terroristen nichts entgegenzusetzen.

Angriff von oben

Elegant segeln wir mit unserem Fallschirm auf das feindliche Lager zu. Da wird ein Wachposten auf unser Team aufmerksam und eröffnet das Feuer. Aus der Luft erwidern die Teamkameraden den Kugelregen. Gerade noch rechtzeitig erreichen wir das Lager, als der gegnerische Kommandant eben mit dem Hubschrauber fliehen will. Doch einem Schuß mit der Leuchtrakete hat der Heli-Rotor nicht entgegenzusetzen. Während wir ins Innere stürmen und die Kommandozentrale ausheben, übernehmen die Kameraden den flächendeckenden Feuerschutz von außen. Jetzt muß unser Team nur noch zurück zum Sammelpunkt, wo schon der Rettungs-Helikopter wartet. Allerdings liegt auf dem Weg eine gut gesicherte Artilleriestellung…

Voxel mit Tempo

Bereits seit einigen Jahren setzt Novalogic für die meisten Titel auf die Voxelspace-Engine zur Landschaftsdarstellung. Vorteil der Methode: Die Landschaft wirkt organischer und dadurch natürlicher als bei der Polygon-Darstellung – 3D-Strukturen werden nach wie vor aus Polygonen zusammengesetzt. Leider benötigt die schicke Voxeltechnologie erheblich mehr Rechnerpower. Damit Delta Force 2 trotz 32 Bit Farbtiefe und höheren Details auf gängigen Rechnern spielbar bleibt, haben die Entwickler einen Workaround geschaffen. Alle 3D-Karten, die die entsprechende Farbtiefe verarbeiten können (z.B. Riva TNT/TNT 2, S3 Savage, G 200/400, Rage 128, VR2), kümmern sich um die Beschleunigung der Objektpolygone, Perspektivenkorrektur und Pixel-Filterung.

Tarnung im Gras

Das erweiterte Grafiksystem und die freigewordene Prozessorleistung haben die Entwickler genutzt, um Delta Force 2 mit ein paar neuen

Spielelementen zu veredeln. So wächst nun auf Hügelkuppen und in Tälern Gras, das bis zu Hüfte reichen kann. Dadurch eignet es sich besonders gut zur Tarnung. Vor allem, wenn noch Bäume hinzukommen, können Sie sich so unbemerkt über größere Strecken bewegen und bis nah an gegnerische Gebäude heranarbeiten. Begünstigend wirken sich Regen oder Schneeschauer und dichter Nebel aus. Und zwischen den vielen kleinen Hügeln und Tälern verstecken Sie gleich mehrere Platoons. Allerdings schläft der Feind nicht, sondern nutzt die gleichen Möglichkeiten.



Auf Knopfdruck detonieren Sprengsätze und demolieren selbst ganze Häuserblöcke.

Kameraden unter Kommando

Im ersten Teil waren Sie zwar nie allein unterwegs, befehligen konnten Sie die eigenen Kameraden aber nicht. Das wird durch den neuen Kommandeurs-Bildschirm nun anders. In Teams zusammengefaßt, gehorchen die Jungs Befehlen wie »Nehmt dieses Gebiet unter Dauerfeuer« oder »Klettert auf den Wachturm und beschießt das Lager«. Gelegentlich gelangen Sie auch in den Genuß eines Aufklärers. Dieser Bursche schleicht sich in eine gegnerische Stellung und baut dort eine Kamera auf. Die läßt sich per Fernbedienung in jede beliebige Richtung drehen und sendet jederzeit abrufbare Bilder.



Unerwartet tauchen zwei dicke Helikopter direkt hinter der Hügelkuppe auf.

Bei Wind und Wetter

Bislang unterschieden sich die Waffensysteme prinzipiell nur in Reichweite und Schadensmenge. Einzig und allein die Schwerkraft konnte diese Werte beeinflussen. Diesmal spielt auch der Wind eine wesentliche Rolle. Vor allem über größere Strecken macht sich der Einfluß der bewegten Luft deutlich bemerkbar. Die Flugbahn von Geschossen wird zusätzlich durch Schnee und Regen verändert. Beim Aufprall spielt auch noch die Art des Objektes eine Rolle. Handelt es sich um einen festen Bunker, prallt das Projektil ab oder explodiert. Durch dünne Zelt- oder Holzwände kann es jedoch durchschlagen und dahinterstehende Gegner noch verletzen. Unterwegs stößt Ihr Trupp gelegentlich auf ein verlassenes Waffenlager. Darin befindet sich Gerät, das Ihre Jungs normalerweise nicht mitnehmen können. In einer Mission gelangen Ihre Mannen so in den Besitz eines megadicken Raketenwerfers, der so schwer ist, daß er beim Abschuß auf drei Beinen befestigt wird. Sie dürfen nun auch aufgestöberte MG-Nester einnehmen und sich höchstpersönlich hinter das dicke Maschinengewehr schwingen. In einigen Einsätzen müssen Sie sogar abtauchen: Mit Sauerstoffgerät und automatischer Harpune bewaffnet, bekämpfen Sie Ihre Gegner sogar unter der Wasseroberfläche.

Wie gewohnt wird auch **Delta Force 2** wieder über Novalogics Server Novaworld im Multiplayer-Modus spielbar sein. Bis zu 50 Elite-Soldaten treten in bis zu vier Teams gegeneinander an. Besonders nützlich hierbei: Die Voice-Over-Net-Technologie. Via Mikrofon an der Soundkarte plauschen Sie während des Spielens mit den menschlichen Teamkameraden oder Gegnern. MIC



Einige Einsätze führen Sie diesmal auch in größere Gebäudekomplexe.

Delta Force 2

Genre: Actionspiel | Hersteller: Novalogic
Termin: Ende Oktober '99 | Ersteindruck: Sehr gut

Mick Schnelle: »Novalogic setzt die Vorzüge der schönen Voxel-Grafik geschickt ein, um das Spielprinzip zu erweitern. Hohes Gras sowie zahllose kleine Hügel und Täler verschaffen Freund wie Feind Deckung und verbergen manche böse Überraschung. Delta Force 2 bietet jetzt schon viel Schlachtfeld-Atmosphäre.«

Spielen wie ein Ägypter

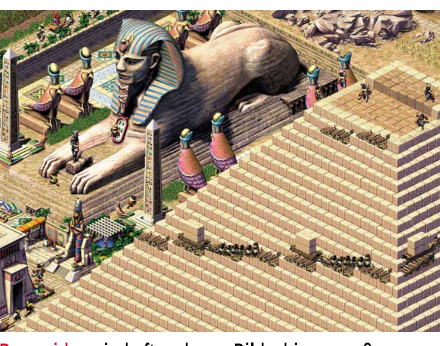
Pharaoh

Sphinx statt Kolosseum, Streitwagen-Armeen statt Legionen, Pharaoh statt Caesar 3: Impressions verlegt ihr Aufbau-Epos nach Ägypten.



Unsere Nilmetropole wächst und gedeiht. Doch der unruhige Fluß birgt auch nasse Gefahren...

Verkehrskollaps, Arbeitslosigkeit, Handelsdefizite – wenn Sie glauben, das seien alles Erfindungen der Neuzeit, sollten Sie sich schon mal Impressions' **Pharaoh** vormerken. In dem Aufbauspiel müssen Sie eine antike Stadt am Nil errichten. Sobald Sie die ersten Grundstücke für Wohnhäuser angelegt haben, trudeln Neubürger ein. Und stellen sofort ihre Forderungen: Ein Bazar muß her, Getreide und anderes Futtermittel ist anzubauen, öffentliche Bauten wie Theater, Bibliotheken, Apotheken sind als nächstes an der Reihe. Als Bürgermeister handeln Sie mit Nachbarstädten, wehren Angriffe von Barbaren oder Piraten ab und halten die ägyptischen Gottheiten sowie Ihren Pharao bei Laune.



Pyramiden sind oft mehrere Bildschirme groß.

Raus aus dem Bett

Der Nil ist Freund und Feind zugleich. Einmal im Jahr verläßt er nämlich sein Bett, um rücksichtslos über die Ufer zu treten. Damit sorgt er zwar für besonders fruchtbare Schlammfelder und jubelnde Bauern, doch die Gebäude in Flußnähe können plötzlich im Wasser verschwinden. Und eine Werft, die zur Flutzeit noch am Fluß lag, steht in der Dürreperiode plötzlich nutzlos mitten in der Landschaft.

Pyramidal

Auch Feuersbrünste, einstürzende Gebäude und unzufriedene Götter sorgen für Trouble. Um letztere zu besänftigen, sollten Sie Pyramiden bauen. Diese Mammutbauten setzen Sie nicht einfach ins Gelände; statt dessen müssen Sie die Baustelle mit Arbeitern, Steinquadern und Marmorplatten versorgen. Erst dann zerren Ihre Untertanen die Blöcke mit Holzschlitten zur Baustelle, und das Prestigeprojekt wächst schichtweise in die Höhe.

Wie bei **Caesar 3** können Sie feindliche Angriffe mit Wachtürmen und Bollwerken abwehren. Es soll wieder drei Truppentypen geben: Infanteristen, Bogenschützen und Streitwagen. Bei Belagerungen rollen Ihre Gegner neuerdings mit Katapulten und Rammböcken an. Und Sie sollen auch Ihre Schiffe direkt steuern dürfen, spannenden Seeschlachten gegen Piraten steht damit nichts mehr im Wege. MD

Pharaoh

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Impressions
Termin:	November '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Martin Deppe: »Hinter der altmodischen Grafik versteckt sich wieder eine durchdachte und komplexe Spielwelt – wer seine angehende Ägyptenmetropole nicht ordentlich plant, setzt sie bald ins Nilwasser. Das antike Szenario gefällt mir besser als das trockene Sim City 3000.«

Rückkehr der magenschwachen Männlein

Theme Park World

Theme-Park-Nachfolger gegen Nachahmer: Mit skurrilen Attraktionen und 3D-Grafik nimmt Theme Park World den Rollercoaster Tycoon aufs Korn.

Vergessen Sie Disneyland – Sie sind besser. Durch Ihren gruselig-schrägen Halloween-Park mit seinen aberwitzigen Attraktionen wuseln massenhaft glückliche Besucher, und Ihre Kassen klingeln. Doch halt, was ist denn das? Alle Leuten, die aus dem »Geisterschiff« treten, sind ganz grün im Gesicht und wollen kein Eis mehr kaufen! Ein Klick auf das Fahrgeschäft, und schon erleben Sie die Fahrt aus den Augen eines Besuchers. Tatsächlich, die Stelle, wo der Geist das ganze Schiff an der Kette umherschwenkt, ist etwas extrem geraten. Da ist wohl ein Umbau nötig...



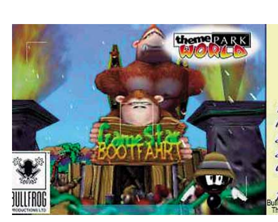
Unser Weltraum-Park strotzt nur so vor rasanten Attraktionen.

Fahren und fahren lassen

Bullfrogs **Theme Park World** unterscheidet sich von Genrekollegen wie **Rollercoaster Tycoon** besonders durch die Grafik. Sie sehen das Geschehen von oben in echtem 3D, dürfen aber, wie bei der verwandten **Dungeon Keeper 2**-Engine, zoomen, schwenken oder sogar durch die Augen eines Besuchers blicken – wodurch Sie jede Attraktion aus der Ich-Perspektive selbst erleben können. Unter der schmucken Oberfläche soll sich jedoch eine Wirtschaftssimulation verbergen, die sich gewaschen hat. Der Designer Richard Leinfellner beschreibt es so: »Der Gelegenheits-Spieler kann einfach Fahrgeschäfte bauen und sie ausprobieren. Für den Profi gibt's viele beeinflußbare Parameter; man kann sogar den Attraktionen neue Namen geben.« Zusätzlich zum Karussellbau müssen Sie Wege anlegen, Buden bauen, für Toiletten sorgen, Preise festlegen und sich ums Personal kümmern. Jeder Besucher hat eine eigene »Persönlichkeit«, und Sie können zu jeder Zeit sehen, ob er sich wohlfühlt, Hunger hat oder (nach fiesen Fahrten) Übelkeit verspürt.

Affige Attraktionen

Es gibt vier mögliche Parkvarianten (Dschungel, Weltraum, Halloween und Fantasy) mit über 100 vorgefertigten, teils sehr skurrilen Fahrgeschäften wie dem »Tentakelterror« oder dem »Verrückten Affen«. Zusätzlich sollen Sie eigene erforschen und entwerfen können; später will Bullfrog Attraktionen und Buden zum Download bereitstellen. GUN





Solche E-Mail-Postkarten mit selbstgemachten Screenshots können Sie direkt aus dem Spiel heraus verschicken.



Im Grusel-Land: Die Hexe ist ein Kostümladen, wo Kinder Kürbisköpfe kaufen können.

Theme Park World

Genre:	Wirtschaftssimulation	Hersteller:	Bullfrog
Termin:	November '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Gunnar Lott: »Theme Park World sieht schon jetzt so edel aus, daß ich sofort losspielen möchte. Ein wenig Feinschliff, und der Erfolg dürfte garantiert sein. Einziger möglicher Spielspaßkiller: Die 3D-Perspektive könnte das Wuselgeschehen unübersichtlich machen.«

Mehr Durchgedrehte Knalleraction

MDK 2

Auf Beerdigungen hat man oft mehr zu lachen als in PC-Shootern. Der augenzwinkernde MDK-Nachfolger verspricht Abhilfe: Puzzelnd, kichernd und ballernd steuern Sie drei skurrile Helden im Kampf gegen eine Alien-Invasion.



Auf Bonus-CD: Video-Special

M wie Max, der sechsbeinige Roboterhund. D wie Doktor Hawkins, der wahnwitzige Wissenschaftler. K wie Kurt, der Scharfschütze mit dem Paragleitschirm. Ergibt zusammen das Heldentrio von **MDK**, einem schrillen Actionspiel aus dem Frühjahr 1997. Damals stand Ballerheld Kurt einsam im Mittelpunkt, während vierbeiniger Freund und akademischer Mentor weitgehend in die Hintergrundstory verbannt wurden. Doch in den zehn Levels des Nachfolgers **MDK 2** kommen alle drei Stars gleichberechtigt zur Entfaltung: Je nachdem, welchen Helden Sie gerade steuern, wird es andere Spezialfähigkeiten und spielerische Schwerpunkte geben.



Roboterhund Max im Nahkampf. Das nächstgelegene Alien wird automatisch anvisiert.

Baldur's Kurt

Das ursprüngliche **MDK**-Kernteam hat sich zwischenzeitlich unter dem Namen Planet Moon selbständig gemacht und ist mit **Giants** ausgelastet. Auf der Suche nach Entwicklern für eine Fortsetzung rannte Publisher Interplay offene Türen bei Greg Zeschuk von Bioware ein. Der ist nämlich ein alter **MDK**-Fan und suchte ein Projekt für Biowares internes Actionteam, das unabhängig von den Rollenspiel-Designern (**Baldur's Gate**, **Neverwinter Nights**) arbeitet.

Die Pfote am Abzug

Kurt ist wie im Vorgänger mit einem Scharfschützengewehr ausgestattet, um aus sicherer Entfernung Präzisionsschüsse abzugeben. Weniger subtil kämpft der zigarrenschmauchende Roboterhund Max, der mit einem downgeloadeten Terminator-Gemüt gesegnet ist. Dank Pfoteninflation benutzt der kybernetische Köter bis zu vier Waffen gleichzeitig. Eine kollektive Salve des Wummen-Quartetts macht selbst aus dicksten Gegnern rasch Kleinholz. Mit einem Raketenrucksack schwebt Max durch die 3D-Spielwelt.



Dr. Hawkins durchsucht die Kombüse. Links und rechts sind seine beiden Inventare zu sehen.

Kombinationsgabe

Doktor Fluke Hawkings soll die vielseitigste und interessanteste Figur werden. Er benutzt keine fertigen Waffen, sondern sammelt allen möglichen Kleinkram auf. Zwei Inventaranzeigen repräsentieren die beiden Arme des Wissenschaftlers. Alle Objekte, die Sie links einsortieren, können Sie mit den Gegenständen der anderen Seite kombinieren. So ergeben Taschenlampe und Monokel zusammen einen Laserstrahler. Und der Toaster dient nicht nur der Zubereitung kohlehydratreicher Zwischenmahlzeiten zwecks Lebensenergieauffüllung: In Kombination mit einer Atomkraftquelle wird daraus eine Waffe, die krosse Röstbrotprojektile mit vernichtender Durchschlagskraft ausspuckt.

Bei den überwiegend in Gebäuden angesiedelten Levels blicken Sie von hinten auf Ihre Spielfigur. Die neue »Omen«-Grafikengine benötigt eine 3D-Beschleunigerkarte. HL

MDK 2

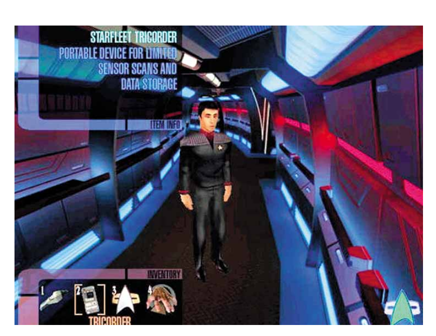
Genre: Actionspiel | Hersteller: Bioware
Termin: 1. Quartal 2000 | Ersteindruck: Gut

Heinrich Lenhardt: »Mehr Puzzles, mehr Abwechslung, mehr Levels und höchste Designpriorität für Solospieler. MDK 2 könnte die Action-Alternative für alle werden, denen todernste Shooter langsam auf den Senkel gehen.«

Kommende Spiele-Hits im Überblick

Termin-Update

Zu jedem guten Spiel, das schon in mindestens einer GameStar-Preview vorgestellt wurde, erfahren Sie bis zum Test monatlich den aktualisierten Erscheinungstermin. Alle Änderungen sind rot markiert.



Star Trek: Im November gibt's den Aufstand.

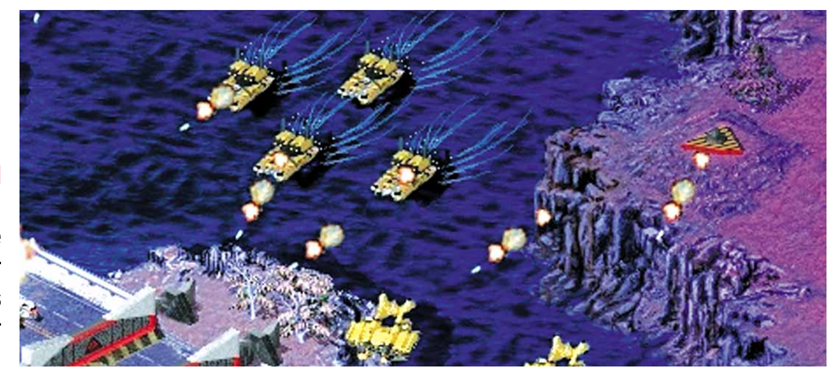
	Titel	Genre	Hersteller	Preview(s) in GameStar	Ersteindruck	Aktueller Termin
	Age of Wonders	Strategie	Take 2	9/99	Gut	Oktober '99
	Airfix Dogfighters	Action-Flugsimulation	UDS	7/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Anachronox	Rollenspiel	Ion Storm	6/99	Gut	1. Quartal 2000
	Anstoss 3	Fußball-Manager	Ascaron	6/99	Sehr gut	November '99
	Aqua	U-Boot-Spiel	Massive	7/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	B-17 Flying Fortress	Flugsimulation	Microprose	10/99	Gut	November '99
UPDATE	Battlezone 2	3D-Strategie	Activision	5/99, 10/99	Sehr gut	November '99
	Black & White	Strategie	Lionhead	10/98, 6/99	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
UPDATE	Catan – Die erste Insel	Strategie	Funatics	9/99	Gut	November '99
NEU	Command & Conquer Renegade	Actionspiel	Westwood	11/99	Gut	1. Quartal 2000
UPDATE	Conquest	Echtzeit-Strategie	Digital Anvil	1/99	Gut	Dezember '99
UPDATE	Daikatana	3D-Action	Ion Storm	10/97, 1/98, 7/99	Sehr gut	Dezember '99
UPDATE	Dark Reign 2	Echtzeit-Strategie	Activision	3/99, 10/99	Sehr gut	November '99
NEU	Delta Force 2	Actionspiel	Novalogic	11/99	Sehr gut	Oktober '99
	Demonworld 2	Echtzeit-Strategie	Ikarion	10/99	Gut	April 2000
	Deus Ex	Rollenspiel	Ion Storm	3/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	11/97, 4/98, 7/98, 12/98, 3/99	Ausgezeichnet	November '99
	Duke Nukem Forever	3D-Action	3D Realms	8/99	—	2. Quartal 2000
	Earth 2150	Echtzeit-Strategie	Topware	4/99, 8/99	Sehr gut	Oktober '99
	Enforce	3D-Action	UDS	7/99	Sehr gut	Dezember '99
UPDATE	Fifa 2000	Sportspiel	EA Sports	10/99	Ausgezeichnet	November '99
	Final Fantasy 8	Rollenspiel	Square	8/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Freespace 2	Weltraumspiel	Interplay	8/99	Sehr gut	Oktober '99
	Giants	Actionspiel	Interplay	4/99, 9/99	Sehr gut	Februar 2000
NEU	Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/98, 9/99	Sehr gut	Januar 2000
	Grand Prix 3	Rennspiel	Microprose	11/99	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
UPDATE	Grand Theft Auto 2	Actionspiel	DMA Design	8/99, 9/99, 10/99	Sehr gut	Oktober '99
	Half-Life: Opposing Force	3D-Action-Addon	Valve	8/99	Sehr gut	Dezember '99
	Imperium Galactica 2	Strategiespiel	Digital Reality	10/99	Gut	November '99
	Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	8/98, 11/98, 2/99	Sehr gut	November '99
	Interstate '82	Simulation	Activision	10/98, 2/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	1/99, 5/99	Ausgezeichnet	1. Quartal 2000
	Max Payne	Actionspiel	3D Realms	11/98	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Maximum Overkill	Actionspiel	Novalogic	7/99	Gut	1. Quartal 2000
NEU	MDK 2	Actionspiel	Bioware	11/99	Gut	1. Quartal 2000
	Messiah	3D-Action	Shiny	1/98	Sehr gut	November '99
	Metal Fatigue	Echtzeit-Strategie	Psygnosis	4/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
UPDATE	NBA 2000	Sportspiel	EA Sports	10/99	Sehr gut	Oktober '99
	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Bioware	10/99	Sehr gut	4. Quartal 2000
	No One Lives Forever	3D-Action	Monolith	10/99	Sehr gut	4. Quartal 2000
UPDATE	Nocturne	Actionspiel	Take 2	10/99	Gut	Oktober '99
UPDATE	Nox	Action-Rollenspiel	Westwood	8/99	Sehr gut	2. Quartal 2000
NEU	Pharao	Aufbauspiel	Impressions	11/99	Sehr gut	November '99
	Planescape Torment	Rollenspiel	Interplay	5/99, 6/99	Gut	1. Quartal 2000
	Pool of Radiance 2	Rollenspiel	SSI	9/99	Sehr gut	3. Quartal 2000
UPDATE	Quake 3 Arena	3D-Action	Id Software	12/98, 5/99, 7/99, 8/99	Ausgezeichnet	Dezember '99
UPDATE	Rayman 2	Jump-and-run	Ubi Soft	9/98	Sehr gut	November '99
UPDATE	Septerra Core	Rollenspiel	Topware	6/98	Gut	Januar 2000
	Shogun: Total War	Strategie	Dreamtime	3/99, 6/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
NEU	Star Trek: Der Aufstand	Action-Adventure	Activision	11/99	Sehr gut	November '99
UPDATE	Star Trek: New Worlds	Echtzeit-Strategie	Interplay	11/98, 5/99, 8/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Star Trek: Voyager	3D-Action	Raven Software	7/99, 8/99	Sehr gut	2. Quartal 2000
UPDATE	Star Wars: Force Commander	Echtzeit-Strategie	LucasArts	6/98, 8/98	Sehr gut	Dezember '99
UPDATE	Starlancer	Weltraumspiel	Digital Anvil	1/99, 6/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Team Fortress 2	3D-Action	Valve	4/99, 8/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
UPDATE	Technomage	Action-Adventure	Sunflowers	10/99	Gut	Dezember '99
UPDATE	The Real Neverending Story	Action-Adventure	Discreet Monsters	1/98, Online	Sehr gut	1. Quartal 2000
UPDATE	The Sims	Strategie	Maxis	5/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
NEU	Theme Park World	Aufbauspiel	Bullfrog	11/99	Sehr gut	November '99
	Tomb Raider 4	Action-Adventure	Eidos	10/99	Für Fans	November '99
UPDATE	Ultima 9: Ascension	3D-Rollenspiel	Origin	4/98, 1/99, 6/99, 10/99	Ausgezeichnet	Dezember '99
UPDATE	Urban Chaos	Actionspiel	Eidos	6/99	Gut	Dezember '99
	Vampire	Rollenspiel	Activision	4/99, 8/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
NEU	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	Blizzard	11/99	Ausgezeichnet	4. Quartal 2000
	Wheel of Time	Action-Strategie	Legend	1/99	Gut	Oktober '99

Geschönte Screenshots

Schein und Sein

Sie wundern sich, warum C&C 3 auf der Packung (und in den meisten unserer Previews) besser aussieht als auf Ihrem Monitor? Die Bilder sind nachbearbeitet – ebenso wie viele andere Screenshots von kommenden Spielen.

Weißer Sandstrand, schattenspendende Palmen und ein Sonnenuntergang wie aus dem Bilderbuch – nur eines stört den paradiesischen Eindruck: Ein Haufen Coladosen, der neben einer Sandburg vor sich hin gammelt. Doch solche kleinen Schönheitsfehler verderben heutzutage keinen Diaabend mehr. Einfach kurz das Urlaubsfoto am Computer ins Malprogramm geladen, und schon erstrahlt das Polaroid in neuem Glanz. Was für manches Ferienbild die letzte Rettung ist, hat sich auch bei PC-Spielen eingebürgert: Von den Herstellern absichtlich geschönte Screenshots versprechen Grafikpracht, die das fertige Spiel häufig nicht halten kann.



Preview-Bild von C&C 3 (Ausschnitt): Die Bugwellen der Hover-Tanks entfielen in der finalen Version.

Explosionen aus dem Malprogramm

Aktuelles Beispiel: der Echtzeit-Hit Command&Conquer 3. Schon die allerersten Spielgrafik-Bilder sahen klasse aus. In buntes Licht getauchte Schlachtfelder, gleißende Explosionen, die sich im Wasser spiegelten und Mündungsfeuer, das von den Kanonen der Panzer blitzte. Auf unsere Nachfragen wurde uns immer wieder bestätigt: »Ja, das fer-

Beweisfotos zu C&C 3

Westwood-Screenshot



GameStar-Screenshot



Wir haben einen von Westwoods ersten Preview-Screenshots (links) zu C&C 3 mit einer ähnlichen Szene aus der Verkaufsversion (rechts) verglichen. Unten haben wir für Sie die wichtigsten Stellen vergrößert. Dabei ist oben der Ausschnitt aus dem Westwood-Bild zu sehen, darunter unser Vergleichsfoto.





Die Explosionen wirken auf dem Preview-Bild deutlich farbenfroher, größer und transparenter als die echten Feuerwolken.



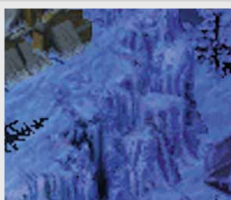


Kleiner Effekt, große Wirkung: Das Mündungsfeuer der Kanonen und die Raketenschweife sind reine Erfindung der Grafiker.





Die Lichter werden nicht berechnet, sondern sind aufgemalt. Beispielsweise paßt sich der Schattenwurf der Fahrzeuge nicht an.





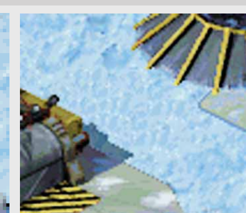
So schicke Farbverläufe kommen in der Verkaufsversion nicht mehr vor. Die Nachtmissionen hat Westwood ersatzlos gestrichen.





Auch in der Verkaufsversion rauchen die Schornsteine, doch so echt wirkende, transparente Qualmwolken sind nicht zu finden.





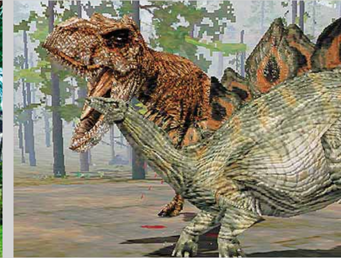
Details wie diese Lichterketten an der Raffinerie machten die Preview-Screenshots lebendiger, sie fehlen in der Endversion.

tige Spiel wird so aussehen, es ist nur noch nicht alles eingebaut.« Stutzig machte uns nur, daß sich Westwood mit neuem Bildmaterial sehr schwer tat. Jeder einzelne der wenigen Screenshots mußte von Firmenchef Sperry persönlich freigegeben werden. Nach der Veröffentlichung von **Tiberian Sun** sieht die Realität im wahrsten Sinne des Wortes etwas düsterer aus. Wir haben Westwoods Preview-Screenshots mit unseren selbstgemachten aus dem fertigen Spiel verglichen. Ergebnis: Die Explosionen wirken nicht so effektvoll und spiegeln sich nicht, von Mündungsfeuer keine Spur. Die wichtigsten Kritikpunkte haben wir für Sie in unserem Fotovergleich auf dieser Seite herausgesucht. Westwood hatte die Bilder offensichtlich nachbearbeitet, damit die Gefechte spektakulärer aussehen. Aaron Cohen, PR-Manager bei Westwood, versucht, die schlechtere Optik anders zu erklären: »Während der Entwicklung haben wir die Grafik ständig verändert. Die Nachtmissionen und die dynamischen Lichteffekte haben sich nicht bewährt, weil sie nicht zum C&C-Stil paßten. Deshalb haben wir sie rausgenommen.«

Geheimniskrämer

Meistens finden Sie in GameStar Bilder, die wir direkt beim Spielen in der Redaktion gemacht haben. Vor allem in frühen Entwicklungsstadien eines Programms können uns die Spielehersteller jedoch oft noch keine funktionsfähige Version zur Verfügung stellen. Dann sind wir auf die Screenshots der Firmen angewiesen und müssen uns auf ihre Authentizität verlassen. Im Fall der Kult-Schmiede Westwood fiel uns das leicht. Schließlich zeigten die Bilder keine unmöglichen Szenen. Solche prächtige Explosionen und dynamische Lichteffekte sind technisch durchaus machbar. Zwar sah **Tiberian Sun** bei unseren Testspielen vor Ort sowie auf Messen nicht so hochglanzpoliert aus, wie die Westwood-Schnappschüsse erwarten ließen, doch die Programmierer gelobten Besserung. Westwood hatte ursprünglich Tag- und Nachtwechsel während der Einsätze angekündigt. Scheinwerfer sollten die Um-

Schein und Sein

	Herstellerbild	Echter Screenshot
Dune 2000 Schon bei Dune 2000 sahen die ersten Preview-Screenshots aufwendiger aus als das spätere Spiel. Westwoods damaliger entschuldigender Kommentar: »Wir wollen die Hardware der Spieler schonen.«		
Die Siedler 3 Knuddelig ohne Ende, doch technisch nicht ganz so gut wie erwartet: Weil Blue Byte den Siedler-Booten unter anderem das Fahrwasser genommen hat, wirken die Schiffe wie auf das Wasser aufgeklebt.		
Trespasser Dreist: Der T-Rex im 3D-Adventure Trespasser stammt offensichtlich aus dem Renderstudio. So gut sehen die Dinosaurier nicht aus. Auch die Landschaft ist in Wirklichkeit weit weniger detailliert.		
Might & Magic 7 Auch bei Might & Magic 7 hat der Hersteller eine Renderfigur in den Preview-Screenshot eingeklebt. In Wahrheit sind die Gegner viel pixeliger und farbärmer, wie unser Bild aus dem Testbericht zeigt.		

gebung ausleuchten und Einheiten im Dunkel aufspüren; die Sichtverhältnisse sollten die Kämpfe beeinflussen. Die Realität: Das Programm dimmt im Verlauf einer Mission lediglich die Farbpalette um ein paar Töne. Echte Nachteinsätze gibt es nicht, und die Helligkeit hat keinen Einfluß auf die Gefechte. Doch statt die gekürzten Features einzugestehen, druckt Electronic Arts sogar noch die alten Bildschirmfotos auf die C&C 3-Verpackung. Vergleichen Sie selbst mit Hilfe der Screenshots, wie groß die Unterschiede tatsächlich sind.

Große Pläne

Westwood allein kann man den Schwarzen Peter allerdings nicht zuschieben. Solche nachbearbeiteten Screenshots tauchen immer wieder auf, auch bei anderen Spieleschmieden. Das ist meist keine böse Absicht. Wenn die ersten Bildschirmfotos eines Spiels erscheinen, steckt dessen Grafik-Engine oft noch in einem sehr frühen Stadium. Deshalb präsentieren viele Hersteller zunächst Konzepte, auf denen sie zeigen, wie das Spiel später einmal aussehen soll. Manchmal werden auch während der Entwicklung bestimmte Grafik-Features gekippt. Da fällt aus Zeitgründen das Bump-Mapping weg, oder mangelnde Prozessor-Power macht aus den kunterbunten Echtzeit-Lichteffekten funzelige Farbverläufe.

Natürlich will jeder Hersteller nur die besten Szenen aus seinem aktuellen Projekt zeigen. Also werden im Missionseditor wohlgeformte Schlachtreihen aufgestellt, die so im Spiel nie vorkommen (Age of Empires 1). Dann wieder sollen Ausschnitte aus gerenderten Zwischensequenzen über maue Spielgrafik hinwegtäuschen (Might & Magic 7). Besonders bei 3D-Spielen beliebt: Die Sichtweite fürs Foto auf den Maximalwert setzen. Sieht auf den Bildern wunderschön aus – ist aber in der Praxis viel zu langsam. Der Flugsimulator Fly versprach fotorealistische Landschaftsgrafiken. Die gibt's aber nur, solange man auf einer bestimmten Flughöhe fliegt, darunter herrscht nur noch Pixelbrei. Bei seinem Civilization-Nachfolger Alpha Centauri wollte Sid Meier noch kurz vor Schluß die gesamte Grafik austauschen, versicherte Electronic Arts damals GameStar. Auf den Preview-Screenshots seien nur Platzhalter zu sehen. In Wahrheit blieb die unspektakuläre Optik bis zur Endversion weitestgehend unverändert.

GameStar schlägt Alarm

Geschönte Screenshots sind ein echtes Ärgernis. Gerade bei C&C 3 haben die geschminkten Bilder bei vielen Fans zu hohe Erwartungen geweckt, die prompt enttäuscht wurden. Dabei wäre dieses Täuschungsmanöver nicht nötig gewesen: Tiberian Sun macht auch ohne Giganto-Explosionen oder bunte Lichteffekte einen Heidenspaß. GameStar wird in Zukunft stärker auf verdächtige Screenshots achten und Sie darauf hinweisen, wenn uns ein Foto geschönt vorkommt. Unseren ersten Alarmruf lesen Sie in dieser Ausgabe anläßlich C&C: Renegade. RS



Preview-Bild von C&C 3: Der gleißende Feuerball scheint sich im Wasser zu spiegeln. Echte Wälder (unten rechts) gibt es in der Endversion auch nicht.

Zum Ausklappen: Riesen-Karte

Die neue Echtzeit-Referenz

Age of Empires 2
Age of Kings

C&C 3 hat den Strategie-Thron knapp verfehlt. Statt dessen erobert ihn ein Echtzeit-Epos, das auf futuristische Gefechte pfeift: Age of Empires 2 macht die Epoche der Ritter, Burgen und mächtigen Schlachtreihen wieder quicklebendig.



Inhalt

Facts

- 13 Völker
- 23 Truppentypen
- 12 Schiffstypen
- 10 Belagerungswaffen
- 14 Spezialeinheiten
- Tutorial-Kampagne
- 4 Kampagnen à 6 Szenarios
- Komplexer Editor

lker-Schlacht

**Das Reich ist in Aufruhr: Es herrs
einander und Schiffe umkreisen
Franken und der Wikinger erzäh**



hub für die Belagerung auf das Einschiffen.

ntruppen werden an der ste der Insel angelandet.

te und Trebuchets feu- die Wachtürme.

④ Die hochentwickelten Wikinger besitzen verstärkte Mauern.

⑤ Aus Platzmangel haben die Wikinger nur wenig Nahrung.

⑥ Reiche Goldvorkommen: Darauf sind die Franken scharf.

⑦ Franken-Trebuchets feuern über die Meerenge auf die Stadt.

⑧ Das Farm- und Ackerland der Franken ist schlecht verteidigt.

⑨ Franken und Wikinger kämpfen um die Seehandelsroute.

⑩ Die Frankenarmee rückt in geordneter Formation an.

⑪ Sarazenen greifen die Franken und die Wachtürme an.

⑫ Trebuchets feuern auf die Sarazenen in der Schlucht.

⑬ Der Kriegshafen der Franken produziert Nachschub.

⑭ Die riesigen Steinvorkommen und Wälder der Sarazenen.

⑮ Sarazenen-Handelsflotte bringt den Wikingern Rohstoffe.



So ein Duell erleben selbst hartgesottene Spieletester nur alle Jubeljahre: Der Kampf der Echtzeit-Giganten Age of Empires 2 und Command&Conquer 3, die sich beide die Strategie-Krone überstülpen wollen. Obwohl beide dem gleichen Genre angehören, könnten sie kaum unterschiedlicher sein. C&C 3 baut auf futuristische Einheiten, unkompliziertes »Sofort losle-gen«, dynamische Schlachtfelder und ausgefeilte Solo-Kampagnen mit extracoolem Drumherum.

Auf Bonus-CD: Das große Multiplayer-Duell

Das wesentlich komplexere Age of Empires 2 schickt Sie hingegen mit toll animierten Armeen, mit Seeschlachten und Belagerungen auf eine Zeitreise ins Mittelalter. Die Ressourcenbeschaffung ist wichtiger, Sie müssen intensiv forschen und etwas Diplomatie sowie Handel betreiben.

Mittelalter à la Hollywood

Das Mittelalter ist bei AoE 2 alles andere als finster. Statt armseliger Hütten in verdreckten Gassen bauen Sie schmucke Klöster, Universitäten, Werften und Märkte, errichten Stadtmauern, Kasernen und Werkstätten für Belagerungsgerät. Doch trotz des hohen Aufbauspiel-Anteils steht der Kampf im Vordergrund. Wenn Heere in einer von vier Formationen aufeinanderprallen, erinnert das an Monumentalfilme wie Braveheart oder Excalibur.

Auf Seen und Flüssen tauschen Armaden Pfeilgeschosse und die ersten Kanonenkugeln der Geschichte aus. Mit Sprengstoff beladene Kamikaze-Schiffe explodieren und reißen feindliche Schiffe ins Verderben. Invasionsflotten landen an fremden Ufern, um Truppen und Belagerungswaffen an Land zu schaufeln.

Die Mauer muß weg

Befestigungen spielen eine noch wichtigere Rolle als im ersten Age of Empires. Vor allem Ihre Stadt ist dringend darauf angewiesen, doch auch an Gebirgspässen, Furten oder (vorgefertigten) Brücken lohnen sich die einfach zu errichtenden Bollwerke. Und an den raren Gold- sowie Steinvorkommen: Wenn Sie die nicht schnell abriegeln, schnappen die Konkurrenzarbeiter sie Ihnen dreist weg.

Was ist neu?

In der getesteten Verkaufs-Version gibt es einige Unterschiede zur Vorabtest-Version im letzten GameStar:

- Verbesserte Einheitengrafiken: Die Ritter z.B. sind viel größer geworden, Armbrustschützen schießen nicht mehr mit Pfeil und Bogen.
- Wurfmaschinen und Kanoniere fliehen, wenn Nahkämpfer so weit herankommen, daß die Geschütze nicht mehr auf sie feuern können.
- Helden wie Joan de Arc werden in Formationen als zu schützende Einheit behandelt, obwohl sie die höchsten Kampfwerte haben: Die KI weiß, daß sie überleben müssen.
- Formationen schwenken von allein, die »Horde« ist rausgeflogen.
- Die Solo-Szenarios wurden überarbeitet: Siegbedingungen und einige Landkarten haben sich geändert.
- Schiffe und Wurfmaschinen feuern Pfeile im korrekten Winkel ab.
- Arbeiter legen Äcker am Hang an – vorher ging's nur in der Ebene.
- Das Interface wurde entschlackt, so entfiel der Advanced-Icon-Knopf.



Verzweifelt versuchen die belagerten Teutonen, die britischen Katapulte zu knacken. Doch gegen die Ritter haben sie keine Chance (1280x1024).



Invasion! Unsere roten Teutonentruppen haben einen Brückenkopf errichtet und schlagen die ersten Gegenangriffe zurück.

Kaputte Katapulte

Belagerungen gehören zu den Höhepunkten im Spiel. Ohne Wurfmaschinen und Rammböcke können Sie den Sturm auf eine Stadtmauer vergessen – die hat nämlich pro Abschnitt bis zu 3.000 Hitpoints (zum Vergleich: ein durchschnittlicher Soldat hat gerade mal 50). Wachtürme nehmen bis zu fünf Einheiten auf, die das Abwehrfeuer noch verstärken. Außerdem können Arbeiter die Schäden reparieren. Und es reicht nicht, einfach Fernwaffen vor die feindlichen Mauern zu karren und munter draufloszufeuern: Durch Tore können die belagerten Truppen ausfallend werden und die Kriegsmaschinen im Nahkampf zu Kleinholz verarbeiten. Für solche Ausfälle öffnen sich die Fallgatter eigenen Einheiten automatisch, während sie Gegner nicht durchlassen – wie die Tore bei C&C 3. Damit nicht versehentlich ein unvorsichtiger Arbeiter hindurchmarschiert und den Angreifern freie Bahn schafft, lassen sich die Tore aber auch verriegeln.



Kasernen für Infanterie, Schützen und Reiter, Dorfzentrum sowie die Werkstatt für Belagerungsmaschinen sollten dicht beieinanderstehen – das erspart umständliches Umherscrollen beim Rekrutieren.

Pfeile zu Bolzen

Zu Beginn einer Partie werden Sie in der Regel nicht viele verschiedene Einheiten rekrutieren dürfen. Das ändert sich erst mit dem technologischen Fortschritt, den Sie Civilization-artig vorantreiben müssen. Durch Ressourcenzahlungen entwickeln Sie neue Truppentypen und verbessern ihre Panzerung, Angriffsstärke und Geschwindigkeit. Wie bei WarCraft 2 offenbart jedes Gebäude Icons, wenn Sie es anwählen. So können Sie, genügend Rohstoffe vorausgesetzt, in einer Kaserne auf den »Spurenlesen«-Button klicken, und nach kurzer Zeit haben alle Infanteristen einen größeren Sichtradius.

Durch einige technologische Entwicklungen werden Truppentypen komplett durch bessere ersetzt – etwa Bogen- durch Armbrustschützen. So kann ein Volk im Verlauf eines Szenarios zwar rund 32 unterschiedliche Kampfeinheiten (ohne Schiffe) aufstellen, doch etwa die Hälfte verschwindet durch bessere Versionen von der Bauliste. Die genauen Zahlen variieren von Nation zu Nation: Beispielsweise setzen die Perser vor allem auf Kavallerie, die Wikinger auf Infanterie. Wildes Drauflos-Rekrutieren ist aber nicht möglich: Wie beim Vorgänger gibt's wieder ein nerviges Bevölkerungslimit. In den Kampagnen dürfen Sie maximal 75, in Multiplayerpartien bis zu 200 Einheiten gleichzeitig haben. Die Grenze läßt sich nur überschreiten, wenn Sie schon auf dem Maximalwert sind, aber feindliche Einheiten durch Priester konvertieren.

Zeitsprünge

Den größten Qualitätssprung erreichen Sie durch eine neue Epoche: Anfangs tummeln Sie sich noch im »Dunklen Zeitalter«, um dann durch Errichten bestimmter Gebäude und erkleckliche Übergangszahlungen die Feudal-, Burgen- und endlich die Kaiserliche Epoche zu erreichen. Mit jedem Abschnitt ändert sich zum einen die Gebäudegrafik, zum anderen werden bessere Einheiten und neue Forschungsfelder »freigeschaltet«. So kämpfen Sie im Dunklen Zeitalter ausschließlich mit schwachen Milizen, in der Feudalzeit kommen Bogenschützen, Speerwerfer und


Unsere Ritter überfallen die Arbeiter eines unbefestigten Dorfes.

berittene Späher hinzu, im Burgenzeitalter Einheiten wie Ritter und Langschwertträger. In der letzten Epoche dürfen Sie – je nach gewähltem Volk – die ersten Musketiere, Feldschlangen oder Kanonenboote in die Schlacht werfen. In einigen Kampagnen-Missionen beginnen Sie bereits in einer fortgeschrittenen Epoche.


Solche schmucken, unbesteigbaren Berge gab's in der Vorabtest-Version noch nicht.

Universal-Malocher

Wie bei StarCraft sind Ihre Arbeiter Alleskönner. Statt Bauern, Holzfäller oder Steineklopfer getrennt auszuheben, können Sie einfach einen Fischer anwählen und auf ein Goldvorkommen klicken – schon wird er zum Minenarbeiter. Mit einem weiteren Klick tauscht er die Spitzhacke gegen einen Hammer, um brennende Schiffe, lädierte Kriegsmaschinen oder Gebäude zu reparieren. Sie müssen sich intensiv um die Ressourcenbeschaffung kümmern: Während sich die C&C 3-Sammler automatisch neue Arbeit suchen, wenn ein Tiberiumfeld abgeerntet ist, bleiben die AoE 2-Untertanen einfach stehen, sobald ihnen Wälder, Felder oder Minen ausgehen.

Dafür hat Ensemble zwei praktische Funktionen eingebaut: Erstens einen »Faulpelz-Button«, mit dem Sie untätige Arbeiter direkt anspringen. Zum anderen die Alarmglocke: Ein Klick darauf, und Ihre Zivilisten flüchten ins Dorfzentrum. Wenn der feindliche Überfall abgewehrt ist, schickt ein weiterer Glockenruf sie wieder an den alten Arbeitsplatz. Und: abgeerntete Felder verschwinden nicht sofort – ein einfacher Rechtsklick mit dem zugehörigen Bauern darauf, und dieser legt es neu an.


Trebuchet-Katapulte haben eine enorme Reichweite, müssen aber erst aufgebaut werden. Hier feuern zwei quer über den Fluß auf eine Burg.

Volksabstimmung

Von den 13 Völkern spielen Sie vier in den vier Kampagnen (die fünfte ist ein Tutorial). Jede Nation genießt drei bis fünf Boni, die sehr unterschiedlich ausfallen: Während etwa die Gebäude der Byzantiner um 50 Prozent stabiler sind und japanische Infanterie ein Viertel schneller zuhaut, jagen mongolische Jäger um die Hälfte flotter – was wenig bringt, denn Sie werden meist nur zu Beginn einer Partie Wild erlegen. Schwächere Vorteile werden aber immer durch starke ausgeglichen.

Die 13 Völker teilen sich vier Gebäude-Grafiksets, die Kulturkreisen zugeordnet sind. So sehen keltische und britische Bauwerke gleich aus, während die Wikinger Wind-, die Chinesen hingegen Wassermühlengrafiken errichten. Jedes Volk hat allerdings ein eigenes, prachtvolles »Wunder-Bauwerk«. Die Kriegsparteien unterscheiden sich aber nicht so stark wie Zerg, Protoss und Terraner in StarCraft.

Einigkeit macht stärker

Sie können Gegnern jederzeit einen Waffenstillstand oder Pakt anbieten. Als kleiner Schubser empfiehlt sich

Die Formationen

Bis zu 40 Landeinheiten können Sie in einer Armee zusammenfassen und ihr vier verschiedene Formationen zuweisen.


Reihe: Nahkämpfer vorn, dahinter Schützen, Priester und Belagerungswaffen. Ideal für Angriffe, doch Vorsicht – der Gegner kann Sie umgehen.


Karree: Fernkämpfer, Mönche und Kriegsmaschinen werden von den Nahkämpfern umringt – gut zur Verteidigung in alle Richtungen.


Gestaffelt: Wie die Reihen-Formation, die Einheiten halten aber mehr Abstand. Schlecht bei Nahkämpfen, empfehlenswert bei Katapultbeschuß.


Flanke: Die Armee teilt sich in zwei Gruppen. Lohnt sich nur bei schnellen Einheiten, die den Feind von zwei Seiten in die Zange nehmen sollen.

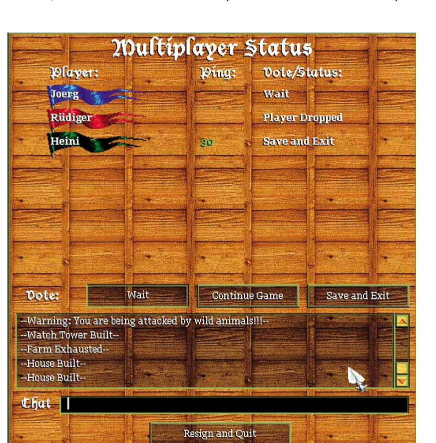
dabei eine Rohstoff-Überweisung an den potentiellen Partner. Wenn der den Allianz-Vorschlag annimmt, bekommen beide Nationen ihren Teambonus. Bei einem teutonisch-keltischen Bündnis sind die Teutonentruppen dann nur halb so anfällig gegen Konvertierungen durch Feindpriester, während die Kelten Belagerungsmaschinen fortan um 20 Prozent schneller zusammenbauen.

Unabhängig vom Teambonus kann jede Partei einen exklusiven Truppentyp aufstellen, die Wikinger mit Langbooten und Berserkern sogar zwei. Diese Sondertruppen dürfen Sie frühestens in der dritten Epoche rekrutieren – und sich händereibend über ihre Kampfkraft freuen: Britische Langbogenschützen feuern besonders weit, Mangudai-Reiter der Mongolen zerdeppern Kriegsmaschinen im Nu. Nur Perser dürfen Kriegselefanten ins Gefecht trampeln lassen, nur die Türken können die starken Janitschar-Musketiere aufstellen.

Kämpfer mit Format

Jede Gruppe hat immer eine Formation. Die sorgt nicht nur für einen geordneten Anmarsch, sie schenkt auch handfeste taktische Vorteile. So nimmt beispielsweise eine Truppe in Karree-Formation Schützen und Priester in die Mitte, während Nahkämpfer einen schützenden menschlichen Wall bilden. Ideal zur Verteidigung also, für eigene Attacken sollten Sie aber lieber die Reihenformation einnehmen. Damit greifen die Nahkämpfer vorneweg an, während Priester und Schützen schön dahinter bleiben – so bündeln Sie die Kampfkraft frontal. Bei Feindberührung dröseln die Nahkämpfer sich schnell auf, es sei denn, Sie ändern ihre »Haltung« von »Aggressiv« (jeden Gegner angreifen und verfolgen) auf »Halten« (nur auf Angriffe reagieren). Weitere Haltungen sind »Defensiv« (kürzere Ausfälle) und »Passiv« (nomen est omen).

Praktisch: Wenn ein Feld abgeerntet ist, verschwindet es nicht sofort. Dann reicht, bei angewähltem Bauern, ein Klick, um es neu anzulegen.



Falls eine Multiplayer-Partie bei einem Spieler hängt oder abstürzt, können die anderen abstimmen, ob sie ohne ihn weiterspielen oder speichern und per »Restore« mit ihm weitermachen wollen.

Die Gegner-KI verzichtet zwar auf Formationen, geht aber gezielt auf Fernkämpfer und Mönche los. Schwertkämpfer, die einen Ihrer Türme attackieren, eliminieren erst die reparierenden Arbeiter. Zudem weichen sie Katapultgeschossen lässig aus, um nach dem Fehlschuß wieder zuzuschlagen. Reiterhorden suchen gezielt nach Schwachstellen in Ihren Verteidigungsanlagen und stürmen hindurch, um Ihre Arbeiterschar zu erlegen. Wenn Sie die Lücke dichtmachen, versucht's der Feind beim nächsten Mal woanders.

D-Day in Italien

Die Kampagnen-Szenarios sind echte Thriller: So landen



Ein Sprengschiff rast auf die rote Flotte zu, um beim Auftreffen zu explodieren.

Jörg Langer



Der Geniestreich

Wow: Da streiten sich Westwood und Blizzard jahrelang um den Ruf der besten Echtzeit-strategie-Schmiede. Dann schafft es Westwood nicht, mit C&C 3 das anderthalb Jahre alte StarCraft zu schlagen. Und sofort danach veröffentlicht Ensemble ihr zweites Spiel – und setzt sich damit an die Spitze des Strategie-Genres!

Age of Empires 2 ist so gut, daß ich Ihnen hier aufzählen will, was mir noch zum perfekten Strategiespiel fehlt: Erfahrungsgewinn der Einheiten, eine dynamische Kampagne, schöne Zwischensequenzen. Naja, und einige Nervdetails gibt's natürlich auch: Das Einheitenminimum ist im Solomodus zu gering, die Formationen lösen sich für meinen Geschmack zu schnell auf.

Spannung ohne Ende

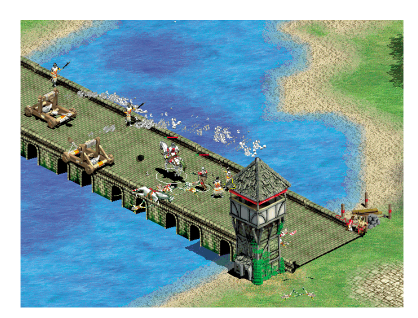
Während ich die Nod-Kampagne von C&C 3 jedem der AoE-2-Feldzüge vorziehen würde, gibt es keinen Zweifel bei der Gesamtspiellänge – an AoE 2 habe ich gut doppelt so lang zu knabbern. Vor allem aber glänzt AoE 2 bei den Plänkel- und Multiplayer-Partien: In Windeseile hat man sich eine spannende Karte ausgewürfelt und legt los. Oder aber man bastelt sich ein umfangreiches, geskriptetes Szenario.

Im Spiel gibt's eine Vielzahl von möglichen Vorgehensweisen: Soll ich auf Wirtschaft setzen oder möglichst viel aufklären, um Schafherden und Artefakte zu finden? Eher früh einmauern oder selbst Truppen ausschicken? Auf Seefahrt setzen oder doch lieber mein Landheer ausbauen? Nur bestimmte Kampfeinheiten verbessern oder auf ein breites Truppenspektrum setzen? Kein zweites Echtzeit-Spiel und nur ganz wenige Strategietitel (darunter Civilization 2 und Alpha Centauri) geben mir so viel Entscheidungsvielfalt. Genial!



Jedes der 13 Völker hat eine eigene Weltwunder-Grafik – hier der Prestigebau der Wikinger. (1024x768)

Sie im Barbarossa-Feldzug an der italienischen Küste, wo Sie die Kathedrale von Mailand konvertieren sollen. Ihr Brückenkopf besteht nur



Im Gegensatz zu C&C 3 lassen sich die taktisch wichtigen Brücken nicht zerstören.

aus einer Handvoll Truppen und wenigen Priestern. Arbeiter müssen Sie erst in einer feindlichen Stadt konvertieren, während die verbündeten Genuesen Ihnen mit einigen Patrouillen helfen. Nach und nach übernehmen Ihre Mönche die feindliche Siedlung, während Mailand Sie ständig attackiert.

Nur über den Seeweg kommen Sie an den Hauptgegner heran, dessen Küste von einer fünften Partei gesichert wird. Irgendwann ist es soweit: Ihre Invasionsflotte setzt vollbeladen über – und sticht in ein Hornissennest. Während Ihre Arbeiter Kanonentürme hochmauern, wehren Ihre Truppen, unterstützt von den Kriegsschiffen, die Verteidiger ab, bis Sie sich endlich festbeißen. Mit neuen Kasernen gleichen Sie die Verluste aus, um Richtung Kathedrale zu ziehen. Doch Mailand ist vorgewarnt...

Privat-Feldzüge

Mit dem mächtigen Editor basteln Sie eigene Szenarios und sogar Kampagnen. Die vielen Missionsziele aus den vier Feldzügen stehen genauso zur Auswahl wie Technologie- und Truppentypen-Limits, Startzeitalter, Bündnisse und so weiter. Ein Punkt nervt etwas: Eine Rauszoom-Funktion fehlt, Sie können nur Ausschnitte bearbeiten und Ihr Werk nicht als Ganzes betrachten.

Ärgerlicherweise braucht bei Mehrspieler-Schlachten via Netzwerk, Internet oder Direktverbindung jeder Teilnehmer eine eigene CD. Doch dafür gibt's vorbildlich viele Spielmodi, etwa »Königsmord«, Punktsieg nach einer vorgegebenen Zeit oder eine Capture-the-Flag-Variante, bei der Sie mit Priestern gegnerische Artefakte ins heimische Kloster entführen müssen. Der Computer ersetzt fehlende Teilnehmer, außerdem dürfen Sie die selbstgebauten Szenarios im Multiplayer-Modus spielen. Drei Grafikdetail-Stufen (mehr oder weniger Animationsphasen; bringt wenig) sowie drei Auflösungen erlauben es Ihnen, das technisch anspruchsvolle Spiel an Ihren PC anzupassen. MD

Martin Deppe

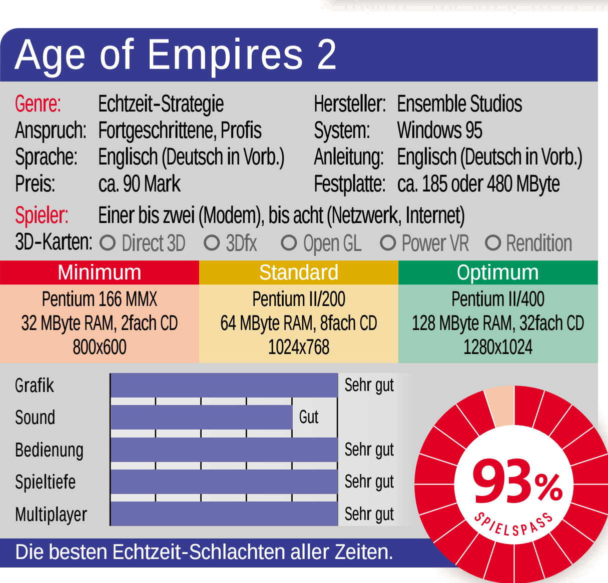


Schlacht-fest für Strategen

Age of Kings bringt den epischen Kampf zwischen Völkern rüber wie kein anderes Strategiespiel. Eine gut geplante Festung vermittelt wirklich ein wohliges Gefühl der Sicherheit, ohne in Einigelei auszuarten: Wenn ich meine Stadt nicht verlasse, komme ich auch nicht an die lebenswichtigen Ressourcen. Das Wettrennen um Gold und Steine sorgt vor allem in den Multiplayer-Partien für Dynamik. Der technologische Fortschritt macht sich nicht nur in Zahlen bemerkbar, denn bessere Truppentypen, Panzerung oder Bewaffnung wirken sich sichtlich aus – eine geschickt zusammengestellte Armee erstklassiger Kämpfer nimmt's auch mit einer dreifachen Übermacht auf.

Langer Spielspaß garantiert

In den Kampagnen und Multiplayer-Partien gefallen mir vor allem die unterschiedlichen Siegbedingungen. Da wechseln Artefakte mehrfach den Besitzer, ich muß Stellungen halten, Anführer plätten oder als erster ein Weltwunder hochziehen. Die sehr gut geskripteten Szenarios vermitteln mir wirklich das Gefühl, es mit fiesen Gegnern zu tun zu haben. Allein schon die Kampagnen bringen viel Spiel fürs Geld, was der unglaublich mächtige Editor und die zahlreichen Optionen für Plänkelpartien gegen den Computer noch steigern. AoE 2 werde ich vermutlich noch weit ins nächste Jahrtausend hinein spielen!



Age of Empires 2

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Ensemble Studios
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 185 oder 480 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Open GL, Power VR, Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 2fach CD 800x600	Pentium II/200 64 MByte RAM, 8fach CD 1024x768	Pentium II/400 128 MByte RAM, 32fach CD 1280x1024

Kategorie	Wertung
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut

93% Spielspass

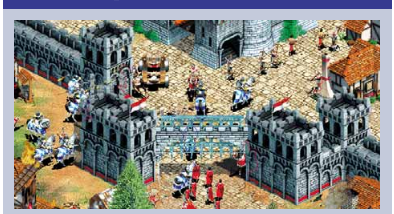
Die besten Echtzeit-Schlachten aller Zeiten.

Vergleich: Die besten Echtzeit-Strategiespiele

Das Dreigestirn

Age of Empires 2

Kämpfe



Fantastisch animierte Schlachten mit Formationen, Belagerungen und Seekämpfen. Es gibt keine Veteranen, dafür aber Upgrades von Einheiten und Truppenklassen. Die insgesamt 75 Einheiten haben kaum Spezialfähigkeiten. Festungen und Flüsse sowie Ressourcen wie Minen besitzen große taktische Bedeutung, doch Brücken lassen sich nicht zerstören.

1.

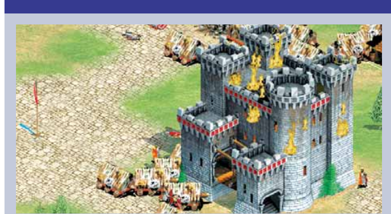
Gegner-KI

Schwachpunkt vorweg: Die PC-Gegner benutzen keine Formationen. Ansonsten aber agieren sie gekonnt. Sie greifen nicht immer nur an einer Stelle an, sondern variieren. Schwächen nützen sie gnadenlos aus, indem sie etwa ins Hinterland vorstoßen und Ihre Bauern töten.

Kein Rohstoffvorkommen, und sei es noch zu abgelegen, wird von den Computern ignoriert. Außerdem ist die Eigenintelligenz der Einheiten (Reaktionen auf Angriffe, Ausweichen vor Katapultschüssen) sehr gut. Die KI beachtet das Papier-Schere-Stein-Prinzip. In Verbindung mit den sehr guten Skripts entsteht das Gefühl echter Gegenspieler statt schnöder Programmroutinen.

1.

Missionen



In bislang nicht erreichter Perfektion verbinden die meisten Szenarios geskriptete Ereignisse mit selbständigem Basisbau. Die Spielzeit der Missionen ist im Schnitt höher als bei den Konkurrenten, die Aufgabenvielfalt deutlich größer: Artefakte sammeln, drei Burgen zerstören, eine Schafsherde überführen, Helden eskortieren, Stoßtrupp-Missionen u.v.m.

1.

StarCraft

Kämpfe



Terraner, Protoss und Zerg bekriegen sich mit 33 variantenreichen Truppentypen, die durch Upgrades verbessert werden können. Die Kämpfe sind taktisch fordernd, allerdings grafisch altbacken und unübersichtlich (die Einheiten verklumpen gerne). Terrain hat, bis auf die Minen, nur leichte Auswirkungen: Bäume dienen zur Deckung, Plateaus erhöhen die Schußweite.

2.

Gegner-KI

Die KI ist sehr gut, nimmt aber die Kontrolle der Kristall- und Gasminen nicht ganz so ernst wie menschliche Gegner. Das wird in Multiplayer-Karten dadurch ausgeglichen, daß die Computerparteien gerne zusammen einen Menschen überrennen. Die Stärken und Schwächen der Truppentypen sind der KI bekannt, auch setzt sie »Magie« geschickt ein.

Gerade in Solomissionen kommt es immer wieder mal zu Selbstmordangriffen, bei denen etwa Zerglinge ohne Unterstützung gegen massierte Bunkerstellungen anrennen und Arbeiter, die diese während des Kampfs reparieren, weitgehend unbehelligt lassen. Menschen wären da geschickter.

2.

Missionen



Es gibt mehrere Missionsziele, Helden und teils sehr gute Skripts, dafür lassen sich die Levels häufig mit Standardtaktiken lösen. Doch wenn man als Protoss gerade die Zerg zurückgeschlagen hat und sich plötzlich eine mächtige Terranerflotte einmischt, ist die Motivation auf 100. Die Stoßtrupp-Szenarios ohne Basisbau machen allerdings deutlich weniger Spaß.

3.

C&C 3 (englisch)

Kämpfe



Viele der 34 Einheiten verfügen über besondere Fähigkeiten wie »Tunnel graben«. Durch Kämpfe können sie zweimal befördert werden, was aber kaum Auswirkungen hat. Das Schlachtfeld läßt sich taktisch nutzen und teilweise zerstören (Krater, Brücken). Die Kämpfe tendieren zu (sehr spannenden) Massenschlachten, die aber nur schwer zu steuern sind.

2.

Gegner-KI

Im Solomodus reagieren manche Truppen nicht auf Angriffe, da sie auf ein Trigger-Ereignis warten. Der PC-Kontrahent greift mit Vorliebe an der immer gleichen Stelle an, auch wenn diese im Laufe der Zeit immer besser verteidigt wird, und erkennt seinerseits nicht, wenn man dasselbe tut. Vernichtete Gebäude werden im Solomodus nicht neu aufgebaut.

Nervig ist die mangelnde Eigenintelligenz der Truppen, so schießen sie nicht bevorzugt auf Ingenieure, die Gebäude übernehmen wollen. Trotzdem: C&C 3 bietet in Sachen KI solide Standardkost; im Solomodus machen die sehr guten Skripts die mäßige Schlauheit des Computers wieder wett.

3.

Missionen

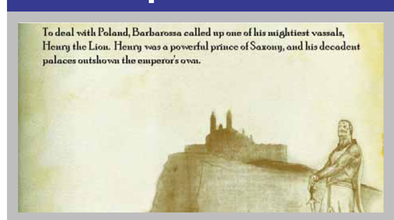


Es gibt drei grundsätzliche Missionsziele: Gebäude zerstören, Eskortieren und Vernichte-alles. Die Missionen sind stark geskriptet, haben Primär- und Sekundärziele und enthalten oft sowohl Stoßtrupp- als auch Basisbau-Elemente. Das letzte Drittel einer Mission ist leider fast immer Routine: Truppen bauen und die letzten Gegnerreste aufspüren und vernichten.

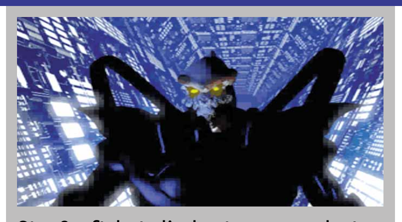
2.

Age of Empires 2 hat die Spitze der Strategie-Charts erklommen, doch in manchen Bereichen sind C&C 3 oder das über ein Jahr alte StarCraft besser. Wir vergleichen die drei Hits in den wichtigsten Punkten und vergeben jeweils erste, zweite und dritte Plätze.

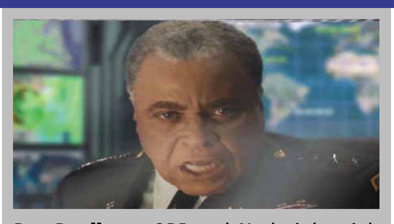
Atmosphäre



Schade, daß AoE 2 nur vorgelesene Textbriefings enthält: Aus den Kampagnen und den Unterschieden der 13 Völker hätte Ensemble mehr Stimmung generieren müssen. Im Spiel gleicht die superschöne, toll animierte Grafik und die Sprachausgabe viel von diesem Manko aus. Nur die schnöden Texteinblendungen (Ereignisse, Diplomatie) könnten eleganter sein. **2.**



StarCraft hat die besten gerenderten Zwischensequenzen im Echtzeit-Genre – doch leider sind sie zu selten. Die eigentliche Spielgrafik ist die schwächste im Umfeld, die auch in den Missionen weitererzählte Story kommt nicht ganz rüber. Eines schafft das Spiel aber über die Sprachausgabe gut: Die drei Parteien auch in Sachen »Feeling« voneinander abzugrenzen. **2.**



Das Duell von GDI und Nod zieht sich durchs komplette Spiel. Die Zwischensequenzen (gerendert und gefilmt) gehören zum Besten, was es gibt. Dadurch fallen einige Qualitäts-Aussetzer (z.B. das peinliche Ende Kanes) zwar stark auf. Unterm Strich aber bleibt eine unheimlich dichte Atmosphäre, dank des dynamischen Schlachtfelds auch im eigentlichen Spiel. **1.**

Multiplayer

AoE 2 hat alles, was Multiplayer-Fans wollen: Diverse Modi (wie Königsmord) und Einstellparameter, gut ausbalancierte Spielelemente, Hatz um Ressourcen, Diplomatie und Handel. Die spielerischen Unterschiede zwischen den 13 Völkern sind deutlich bemerkbar, aber nicht alles entscheidend. Nicht zuletzt der Team-Bonus macht Allianzen interessant.

Sowohl die sehr guten Zufallskarten (inklusive »Festung«) als auch der mächtige Editor garantieren Langzeit-Spielspaß im Netzwerk und Internet. Es sind sogar Multiplayer-Szenarios möglich, die wie ein Solo-Level grundverschiedene Ausgangssituationen sowie Skript-Ereignisse bieten. **2.**

StarCraft ist das beste Multiplayer-Echtzeitspiel überhaupt. Die drei Rassen unterscheiden sich komplett, sind aber trotzdem ausbalanciert. Es gibt eine Vielzahl von Taktiken und Gegentaktiken, die Multiplayer-Duelle werden stark von Timing und geschickten Truppenkombinationen bestimmt. Frühzeitiges Erobern und Ausbeuten von Minen ist ungeheuer wichtig, dadurch geht's schnell zur Sache.

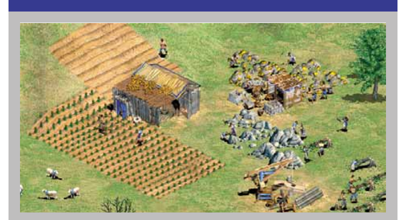
Einziger Nachteil: Es gibt keine Zufallskarten, was erfahrene Spieler stark bevorteilt. Mit dem Editor lassen sich zwar immer wieder neue, auch geskriptete Szenarios erstellen. Doch der Reiz von StarCraft-Duellen liegt in den »von null aufbauen«-Karten. **1.**

Das Duell GDI gegen Nod ist ein ungleiches: Aufgrund einzelner Killer-Einheiten (Artillerie, Tunnel-APCs) ist Nod klar überlegen. Außerdem werden die meisten Kämpfe dadurch entschieden, wer als erstes wichtige Gebäude durch Ingenieure einnimmt und verkauft – schade, denn die Einheiten erlauben sehr variable Taktiken.

Einige Bedienungs-Schnitzer und die mäßige Einheiten-KI nerven im Mehrspieler-Modus besonders. Ein Editor für spannende Ausgangssituationen fehlt völlig. Eine Stärke ist das nachwachsende Tiberium, das sich nie komplett »erobern« läßt. Dadurch bleiben die Schlachten dynamisch und die schwächeren Parteien länger im Spiel. **3.**

Wirtschaft





AoE 2 bietet vier sinnvoll integrierte Rohstoffe, die sich auf verschiedene Arten beschaffen lassen, unter anderem durch Handel mit anderen Parteien oder auf dem eigenen Markt. Sehr wichtig (und gut gelöst) ist die Kontrolle der Arbeiter. Zusammen mit Basisbau und Gebäude-Upgrades entsteht eine Komplexität, die selbst waschechten Aufbauspiel-Fans gefallen dürfte. **1.**





Die drei klasse designten Parteien streiten sich um zwei Ressourcen, von denen eine (Kristalle) nicht nachwächst – irgendwann ist Schluß mit der Rüstung. Die Minen liegen meist so verteilt, daß früh Kämpfe um sie ausbrechen. Die meisten Gebäude lassen sich durch Upgrades erweitern, die terranischen dürfen sich sogar bewegen. Dementsprechend wichtig ist die Verwaltung der Basis. **2.**





C&C 3 kennt zwei Ressourcen, Energie und Tiberium. Letzteres kommt in insgesamt drei Varianten vor, die alle taktische Auswirkungen haben (sie beschädigen Einheiten oder explodieren bei Beschuß). Der Aufbau einer Basis und das Ringen um die Ressourcen ist allerdings deutlich weniger stark ausgeprägt als bei der Konkurrenz: Kämpfen ist ganz klar das wichtigste. LA **3.**



Das Team

Sylvia Schreiber (29) aus Ohorn interessiert sich für unsere Bastler-Fähigkeiten:

»Welches nützliche PC-Zubehör würdet Ihr gerne erfinden?«

Für einige der im folgenden vorgestellten Erfindungen sollten wir eigentlich Patentschutz beantragen... Falls jemand von unseren Lesern Vorschläge für eine Vermarktung hat, bitte melden!



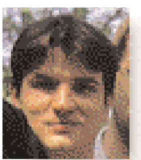


PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Eine Ruhemodus-Taste. Nicht für meinen Rechner, sondern für die Kollegen-PCs. Ein Klick, und schon wären die stummgeschaltet. Besonders nötig wäre das, wenn mal wieder jemand Test-Pause macht, seine 870-Watt-Boxen aber fröhlich weiterdudeln läßt. Gerade jetzt läuft etwa zum neunten Mal die Marschmusik aus Panzer General 4 durch. Argh!«



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»Ich brauche eine Maschine, die das Nahen Vorgesetzter erahnt und automatisch einen Word-Screen mit einem angefangenen Text über den eigentlichen Bildschirm projiziert. So könnte ich ständig im Internet surfen, während... Da fällt mir auf: Ein Artikelschreib-Tool im Stil von Jörg Spormanns CD-Ersteller bräuchte ich dann auch noch...«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Eine Screenshot-Automatik: Normalerweise sind die tollen Explosionen oder das dicke Schlachtengetümmel gerade dann verraucht, wenn ich in der Hektik endlich den Auslöser erwische. Mit einem Tool, das solche Situationen vorausahnt, die Kamera schon mal scharf macht und knipst, könnte ich mich voll aufs Spielen konzentrieren.«

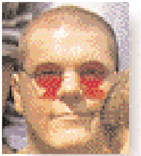


MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Ich fände ein automatisches Hardware-Update-System ungemein praktisch. So eine Art Mini-Roboter, der neu gekaufte Hardware automatisch erkennt, auspackt und an der richtigen Stelle einsetzt. Installation der Treiber und Entsorgung der alten Hardware (inklusive Aufgeben der Kleinanzeigen) müßte er natürlich auch beherrschen.«



RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Obwohl man Pizza mittlerweile auch online ordern kann: Was meiner Daddelkiste auf jeden Fall noch fehlt, ist eine übers Internet versorgte Mikrowelle, die die leckeren Teigfladen dann auch ohne lästige Lieferzeiten ausspuckt. Mit einer so gesicherten Nahrungsversorgung bräuchte ich meinen Spielplatz gar nicht mehr zu verlassen.«



CS

Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

»Mir fehlt schon lange ein winziger Sender, der das Bild des Monitors als Hologramm frei in die Luft projiziert. Diese Darstellung könnte ich dann mit einem Fingerschnippen einblenden, beliebig vergrößern oder verkleinern und überall entstehen lassen. Außerdem besteht keine Gefahr, wenn ich vor Wut mal wieder gegen den Monitor hauen will.«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Ich würde den Windows-Deinstaller entwickeln. Der wäre in der Lage, überflüssige DLLs, Treiber für nicht vorhandene Netzwerke oder vor Jahren entfernte Grafikkarten endgültig zu löschen und sie nicht bei jeder DirectX-Installation zu reaktivieren. Ach ja, die Internet-Explorer-Zwangsinstallation würde er auch rückgängig machen.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Ein SCSI-Teleporter. Die Fahrten durch Münchens Baustellen-Netz nerven! Wie viel schöner wäre es, per Knopfdruck zu reisen. Peinliche Situationen inklusive – etwa ein Fehlklick auf den Beam-Button beim morgendlichen News-Check, während mir noch der Rasierschaum auf die Brust tropft: Oops, hallo Anja, auch schon im Büro?«



JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

»Ein CD-Ersteller. Das Programm bastelt mit einem Klick eine brandaktuelle CD mit optimaler Ausnutzung des Speicherplatzes. Wenn man es gleichzeitig mit der Datenbank aller Previews und Tests koppelt, wird der Inhalt auch gleich nach Qualität angelegt. Wenn das Programm zusätzlich noch die Demos testet und beschreibt, kann ich mich genüßlich zurücklehnen ...«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Direct 3D und Open GL geben allgemeine Standards an, die von praktisch jeder modernen 3D-Karte beherrscht werden.

Raumschiff GameStar 26

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: IDG Entertainment
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 5 bis 60 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	Athlon/650 128 MByte RAM, 12fach DVD Rendition-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Sehr gut

88% Spielspaß

Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einstiegsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?



GameStar

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, **Hersteller** und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** und **Open GL** betreffen zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft das Spiel in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) ein Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung für maximalen Spielspaß. Dazu können auch spezielle Eingabegeräte oder spezielle 3D-Grafikkarten gehören.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-25-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mechspiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute Ausnahmeprogramme bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet sehr gute Spiele, die ein Genre nahezu perfekt auszureizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich gute Spiele, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind überdurchschnittliche Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um Durchschnittskost, deren positive und negative Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben starke Schwächen und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor Finger-weg-Spielen: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den miesesten Spielen der PC-Geschichte.

Action

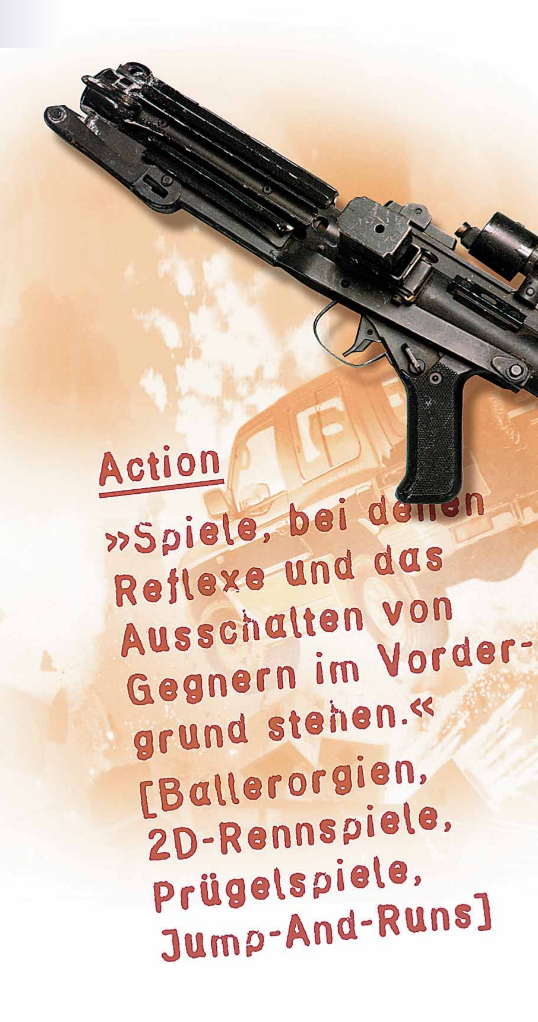
Peter Steinlechner



Hundertmal ist viel zu oft

Driver, erste Mission: Ich muß fahrerische Kunststücke vollbringen. Slalom, Drehungen, zielgenaue Bremsungen – eigentlich kein Problem, wenn da nicht das Zeitlimit wäre. Die halbe Redaktion fährt Probe, selbst Michael »Grand Prix Legends« Galuschka beißt bald entnervt ins Lenkrad. Ein Telefonat mit den Entwicklern ist wenig ergiebig (»Hey, wenn man das ein paar hundertmal gemacht hat, ist es ziemlich einfach«). Bei mir bricht Panik aus: Scheitert der Test an der ersten Mission? Zum Glück hat es im dreißigsten Anlauf endlich geklappt – wäre ja auch noch schöner.

Eine andere Überraschung haben wir diesen Monat mit **Rogue Spear** erlebt. Der Vorgänger hatte übelste Probleme mit der KI, unsere Erwartungen an das aktuelle Spiel waren eher niedrig. Und dann sitzt Kollege Schnelle vor seinem PC und ist weder durch gutes Zureden noch durch Würstchen-Lockangebote davon abzulenken – so soll es sein!



Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	3D-Action	5/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
4	Unreal Tournament	3D-Action	9/99	88%
5	Drakan	Actionspiel	10/99	84%
6	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
7	Aliens versus Predator	3D-Action	9/99	84%
8	Driver	Action-Rennspiel	NEU	83%
9	Re-Volt	Action-Rennspiel	10/99	83%
10	Uprising 2	Actionspiel	2/99	83%
11	Delta Force	3D-Action	12/98	83%
12	Shogo	3D-Action	12/98	83%
13	Rogue Spear	3D-Action	NEU	82%
14	Dethkarz	Action-Rennspiel	12/98	82%
15	Expendable	Actionspiel	6/99	82%
16	Descent 3	3D-Action	8/99	81%
17	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
18	Requiem	3D-Action	5/99	80%
19	Turok 2	3D-Action	2/99	80%
20	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
21	Shadow Man	Actionspiel	10/99	79%
22	Wargasm	Actionspiel	1/99	79%
23	Hidden & Dangerous	3D-Action	9/99	78%
24	Star Wars: Racer	Action-Rennspiel	7/99	77%
25	Starsiege Tribes	3D-Action	3/99	77%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

Tests

Nichts für Verlierer

Driver

Auf dem Freeway herrscht das Chaos: Mit hochgezüchteten US-Boliden rasen Sie durch die Straßen amerikanischer Großstädte.



Auf Demo-CD: spielbare Demo



Facts

- 4 Städte
- 44 Missionen
- 9 Autos
- 7 Mini-Spiele

Gemächlich rollt die Limousine durch Los Angeles. Plötzlich schert, nur ein paar Meter dahinter, ein Wagen aus der Kolonne. Verdammt, die Cops! Reifen quietschen, die beiden Autos rasen mit halsbrecherischem Tempo in Richtung Sunset Boulevard. Harmlose Sonntagsfahrer flüchten hupend zur Seite. Mit einem Satz schießt die Limousine über eine Erhöhung, hängt kurz in der Luft und kracht dann auf den Asphalt. Die Polizei kommt immer näher, dem Limo-Fahrer rinnt Schweiß über die Stirn. Mit Vollgas kracht er in ein Gebäude: Ende der Tour de Force. Was auf den ersten Blick eine Filmszene aus **Ronin** oder **French Connection** sein könnte, stammt aus einem PC-Spiel. Und der Amokfahrer ist weder Robert de Niro noch Gene Hackmann, sondern Sie. Im Action-Rennspiel **Driver** brettern Sie durch vier amerikanische Metropolen. So kutschieren Sie Drogenbosse durch New York, flüchten mit Waffen im Kofferraum durch San Francisco und treffen sich mit Kleinganoven in Miami. Sie spielen die Rolle eines verdeckten Ermittlers namens Tanner. Als ehemaliger Rennprofi arbeiten Sie für die Regierung und sollen die Mafia infiltrieren. Dabei stoßen Sie auf eine Verschwörung, die höchste Staatskreise bedroht.

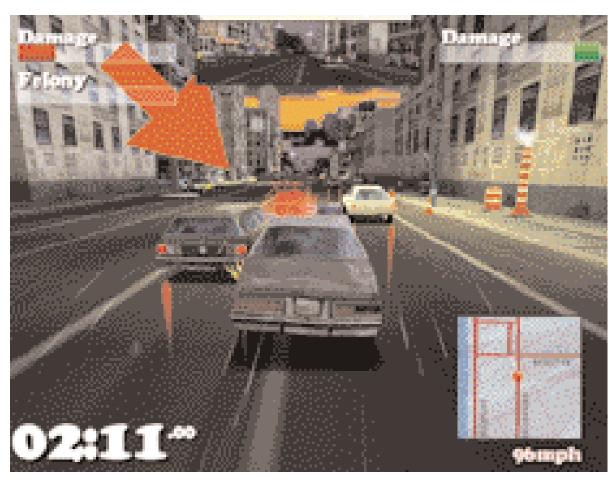


Flair der Großstadt

Die Metropolen in **Driver** sind den realen Vorbildern nachempfunden. New York ist grau und groß, in Miami schaukeln Segelboote im Dauer-Sonnenschein an den Uferpromenaden. Ein paar Sehenswürdigkeiten – in LA das Chinese Theater, in San Francisco die Cable-Cars – sorgen dafür, daß auch touristisch Interessierte halbwegs auf ihre Kosten kommen. In einigen Vierteln sind spurtstarke Fußgänger unterwegs; wenn sie in den Weg eines wildgewordenen Kraftfahrers geraten, weichen sie mit rekordverdächtigen Reflexen aus. Überall fließt der übliche Großstadtverkehr: Autos halten an Kreuzungen, beschweren sich mit wildem Gehupe über Ihr rüdes Verhalten, dienen allerdings hauptsächlich zum Ausbremsen des Gegners. Besonders realistisch ist das Verhalten der anderen Vehikel nicht – beispielsweise überqueren sie Kreuzungen völlig unabhängig von Ampellichtern.



Edles Blech wird zu Altmetall, wenn die Polizei Sie mit einem Großaufgebot verfolgt.



Verfolgungsjagd in die Dämmerung hinein – in Driver kann es mitten in der Mission Nacht werden, Autofahrer schalten dann die Lichter an.


Die Geschichte des verdeckten Ermittlers Tanner wird in Rendersequenzen erzählt.

Die Uhr tickt

In den Missionen von **Driver** haben Sie meist drei Gegner. Erstens die Polizei – fast immer klebt ein Großaufgebot von Gesetzeshütern an Ihrer Stoßstange. Zweitens die Uhr – beinahe alle Einsätze müssen extrem schnell absolviert werden, und während Sie in wenigen Minuten vom einen Ende der Stadt zum anderen flitzen, nähert sich Ihr Auto schneller dem Schrottplatz als dem eigentlichen Ziel. Zeit für aufwendige Umwege oder Versteckspiele in engen Gassen bleibt nur ganz selten. Ihr dritter Feind ist die Straßenkarte – die beste Strecke zum Bestimmungsort müssen Sie selbst herausfinden. Sie sollte direkt zum Endpunkt, gleichzeitig aber über möglichst breite Promenaden führen, damit Sie Verfolger leichter abschütteln können. Zur Orientierung haben Sie lediglich einen groben Übersichtsplan, auf dem Ihre Position und das Ziel markiert sind.

Gnadenlose Jagd

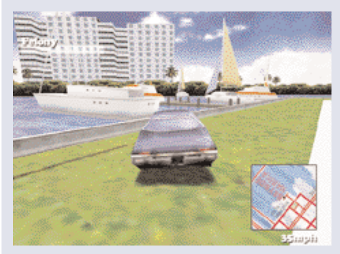
Spannender, aber auch schwieriger als bei den vorherrschenden »In drei Minuten bei Jimmy«-Einsätzen wird es, sobald Sie selbst den Verfolger spielen. Dann startet direkt vor Ihnen ein feindliches Auto mit großer roter Kennzeichnung. Nun sollen Sie den Wagen durch unfreundliche Rempler verschrotten oder, besser noch, vor ein entgegenkommendes Vehikel oder die nächstbeste Straßenlaterne drängen. Andere Aufträge gibt's eher selten. Mal müssen Sie einem Kleinganoven auf der Rückbank durch waghalsige Fahrmanöver Angst einjagen oder mit einem gemopsten Poli-



Die Cops fangen Tanner mit einer Straßensperre ab.

Als Taxifahrer müssen Sie einem Gast durch waghalsige Manöver Angst einjagen.

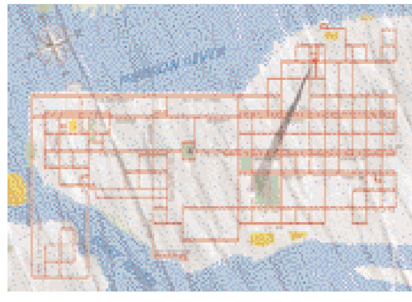
Driver: Alle vier Städte im Überblick

Miami	San Francisco	Los Angeles	New York
Die Hauptstadt von Florida ist die erste US-Metropole, in der Sie die Reifen quietschen lassen.	In der kalifornischen Metropole kommt es zu einer Schnitzeljagd durch die ganze Stadt.	In der Filmstadt sind Sie ausschließlich nachts unterwegs – und haben nur wenige Einsätze.	Die Metropole wirkt, wie im echten Leben, angegraut. Hier findet das große Finale statt.
Missionen: 13 (8 sind Pflicht)	**Missionen:** 12 (7 sind Pflicht)	**Missionen:** 8 (4 sind Pflicht)	**Missionen:** 11 (6 sind Pflicht)
Besonderheiten: In Miami gibt es zwei Stadtteile, die nur durch zwei dicht befahrene Highways miteinander verbunden sind – die Polizei kann dort besonders fiese Straßensperren aufbauen.	**Besonderheiten:** Im schönen San Francisco beschädigen nicht nur Rempler Ihren Wagen, auch durch Sprünge auf den steilen Boulevards können Sie sich Schaden zuziehen.	**Besonderheiten:** LA dient als Durchgangsort, deshalb sind nur die wichtigsten Freeways vorhanden. Das Navigieren ist insgesamt also einfacher als in den anderen Städten.	**Besonderheiten:** Der »Big Apple« ist mit Abstand die komplexeste Stadt. Hier gibt's sowohl enge Gassen wie auch breite Boulevards, vor allem anfangs findet man sich nicht leicht zurecht.
			
Miami: Sonne und Segelboote warten in der Hauptstadt von Florida.	San Francisco: Wettrennen mit dem Cable-Car auf hügeligen Straßen.	Los Angeles: Die Stadt der Stars gibt's ausschließlich bei Nacht.	New York: Die Ostküsten-Metropole ist die ultimative Herausforderung.

zeiwagen durch Los Angeles gondeln. Sie brauchen nicht alle 44 Missionen erledigen: An einigen Stellen haben Sie die Wahl zwischen zwei oder drei Einsätzen, auf den langfristigen Handlungsverlauf hat das aber keine Auswirkungen. Ihre entscheidenden Missionen gegen das organisierte Verbrechen sind immer die gleichen. Nervig: Vor der ersten Mission müssen Sie einem Gangster Ihre Fahrkünste beweisen und in einem Parkhaus allerlei Kunststückchen vorführen, von der 180-Grad-Drehung bis zum Slalom – Einsteiger verzweifeln bereits hier.

Dein Feind und Helfer

Sie spielen einen der Guten – aber die Polizisten wissen nichts von Ihrer Undercover-Tätigkeit und jagen Sie gnadenlos. Ein Balken am Bildschirmrand zeigt Ihnen, wie sauer die Cops gerade auf Sie sind. Solange die Anzeige weiß ist, können Sie seelenruhig direkt vor einem Polizeiauto fahren, ohne daß die Ordnungshüter Ihnen annähernd so viel Aufmerksamkeit widmen wie einem Doughnut. Das ändert sich, sobald Sie Ungesetzliches tun – und sei es nur, kurz den Bordstein zu touchieren. Sofort leuchten die Blaulichter: Sie gelten fortan als Freiwild. Je mehr Unheil Sie anrichten, desto weiter füllt sich der Balken. Etwa bei der Hälfte fangen die Gesetzeshüter an, Barrikaden aufzubauen. Wenn er voll ist, stürzt sich die Polente aus allen Richtungen auf Sie und riskiert in Kamikaze-Manier sogar frontale Zusammenstöße. Wie clever die Jäger agieren, bestimmen Sie im Optionen-Menü; in **Driver** ist das die einzige Möglichkeit, die Schwierigkeitsstufe zu verändern. Auf



Auf der Stadtkarte markiert ein Pfeil Ihr Ziel.



Auch über Sehenswürdigkeiten wie die Golden Gate Bridge brettern Sie.

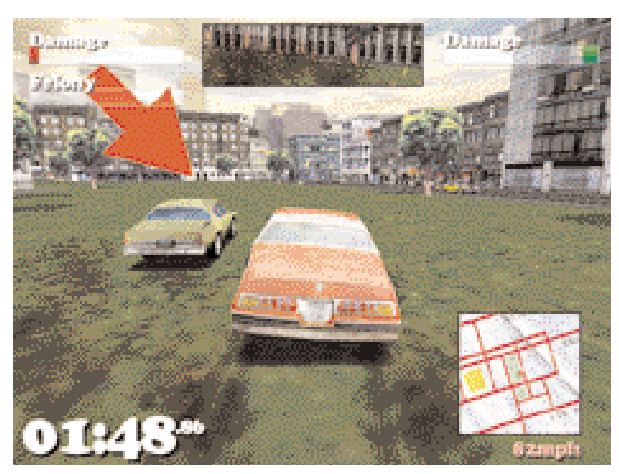
Heinrich Lenhardt



Kratzer im Lack

Noch bevor's richtig losgeht, wird eine Spieldesign-Weisheit in der Tiefgarage überfahren. Statt mit einem besonders leichten Tutorial zu beginnen, verschreckt mich Driver durch einen fiesen Fahrtest, dessen Zeitlimit extrem knapp bemessen ist. Hallo, Partner: Wenn einem die nachfolgenden Missionen leichter vorkommen als der Einstieg, dann haben die Programmierer gepennt.

Die anderen Feinschliffmängel sind weniger dramatisch. Abwechslung in den Missionen und der Präsentation sind nicht gerade Driver-Stärken, aber der spielerische Kern hat viel halbstarken Rowdy-Charme. Wenn ich mich mal wieder verfahren habe, fluchend auf dem Stadtplan nachsehen muß und ganz nebenbei von zwei Polizeiautos verfolgt werde, ist Kurzweil garantiert.



Ein dicker Pfeil zeigt auf den Wagen, den Sie demolieren sollen.



Die Tarnung ist aufgeflogen, die Polente attackiert Ihr Polizeiauto.

der höchsten sind lästige Verfolger kaum noch abzuschütteln, auf der niedrigsten prallen sie beinahe mit Begeisterung in andere Autos oder nehmen falsche Abzweigungen. Um Ihnen das Leben wenigstens etwas zu erleichtern,



Im Hintergrund sorgen Bitmaps für Tiefe.

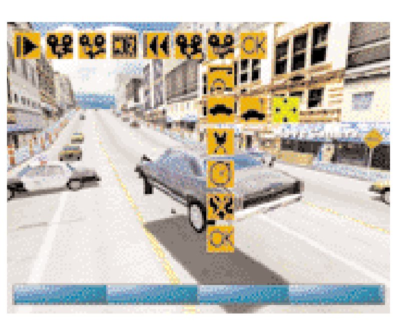
sind die feindlichen Polizeifahrzeuge mitsamt dem Sichtfeld des Cops auf einem kleinen, stets eingeblendeten Kartenausschnitt markiert.

Action auf dem Asphalt

Sie fahren neun Phantasie-Karossen, darunter auch mal ein Taxi oder einen Pickup. In Sachen Fahrverhalten erleben Sie dabei keine Überraschungen: Alle Vehikel lenken sich fast gleich, leichte Unterschiede gibt's vor allem bei der Höchstgeschwindigkeit. Das Fahrverhalten ist ganz auf Action ausgelegt, problemlos schlittert man mit den schweren Amischlitten um Kurven oder dreht sich elegant. Abgesehen von den üblichen Richtungstasten gibt's auch einen Tempomaten, der auf Knopfdruck automatisch die jeweilige Geschwindigkeit hält, sowie eine Taste für zünftige Burnouts – Extrem-Reifenquietsching.

LA für Könner

Neben der Kampagne können Sie noch in sieben Minispielen aufs Gaspedal drücken. Dort verfolgen Sie ebenfalls andere Fahrer oder flüchten vor der Polizei. Wer Spaß daran hat, kann in den Städten auch gegen die Uhr Fahnen oder Verkehrshütchen einsammeln. Anfangs sind Ihnen nur Miami und San Francisco zugänglich. Die anderen Städte schaltet das Programm erst frei, wenn Sie die Metropolen auch in der Kampagne erreicht haben. Den Spielstand dürfen Sie nur nach bestimmten Missionen sichern. Schlimmstenfalls bedeutet das, daß Sie drei bis fünf Einsätze am Stück schaffen müssen, bevor Sie speichern können; immerhin läßt sich jeder Auftrag beliebig oft wiederholen. PS



Aus aufgezeichneten Fahrten können Sie kleine Filme machen, und dabei die Kameraposition nach Ihren Vorstellungen beeinflussen.

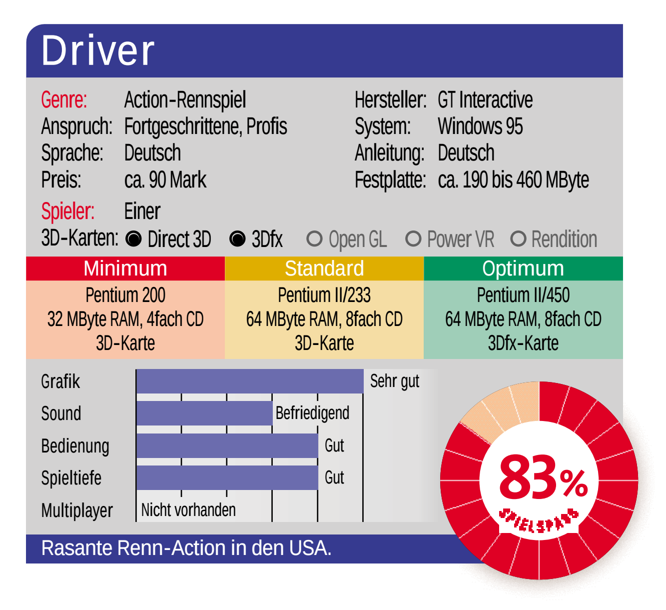
Peter Steinlechner

Ich fahr' drauf ab

Für Vollgas-Fans ist Driver das himmlische Gegenstück zum Flensburger Punktekonto: Endlich mal ohne Rücksicht rasen, was der Hubraum hergibt. Das Spieltempo ist atemberaubend, ständig scheppert ordentlich Blech, und effektvolle Schlitterpartien kriegt man hier dank des unkomplizierten Fahrverhaltens problemlos hin. Ein besonders dickes Lob geht an die KI-Programmierer: Wenn mir ein Polizeiauto an der Stoßstange klebt, kann ich mir den stinksauren Officer am Lenkrad fast schon bildlich vorstellen – und wenn er dann gegen eine Straßenbahn knallt, ist die Schadenfreude doppelt groß.

Tunen wäre cool

Wegen einiger Details würde ich die Entwickler aber gerne in die Fahrschule schicken. Mich ärgern vor allem die gnadenlosen Zeitlimits. Da hänge ich das halbe NYPD ab, bringe meine schrottreife Mühle mit viel Können trotzdem ins Ziel – und habe die Mission nicht geschafft, weil ich eine halbe Sekunde zu spät ankomme! Mir persönlich ist auch das Drumherum ein wenig zu schlicht ausgefallen. Ich fände es zum Beispiel spannend, wenn man die Autos tunen könnte. Trotzdem: Wer auch nur das geringste Interesse an heißen Verfolgungsjagden hat, kommt an Driver nicht vorbei.



Driver

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	GT Interactive
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 190 bis 460 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

83% Spielspass

Rasante Renn-Action in den USA.

Technik-Check: Driver

Wir öffnen die Driver-Motorhaube und werfen einen Blick auf die Grafik-Engine.

Grafik-Check:
① 512x384, Details niedrig, Direct 3D
② 640x480, Details mittel, Direct 3D
③ 800x600, Details hoch, Glide
④ 1024x768, Details ultra-hoch, Glide



Entscheidend für den Spielspaß in Driver sind vor allem die Sichtweite und der Rückspiegel – andere Details wie andersfarbige Autos oder Spezialeffekte sind weniger wichtig.

Was die Technik betrifft, zeigt **Driver** sich vergleichsweise genügsam. Das Programm erschien zwar zuerst auf der Playstation von Sony, allerdings hat der Entwickler für die PC-Version eine eigenständige Grafik-Engine geschrieben. Das Konfigurationsmenü ist umfangreich: Unter anderem können Sie dort einstellen, ob die anderen Autos alle in der gleichen Farbe umherkurven, oder welche Art von Schatten dargestellt wird. Entscheidend für die Performance sind andere Einstellungen: die Sichtweite, und ob Sie mit eingeschaltetem Rückspiegel fahren. Außerdem hängt die Spielgeschwindigkeit von der gewählten Grafikauflösung ab. Auf extrem langsamen Rechnern läßt sich sogar 320 mal 200 Pixel wählen, allerdings kann man dann fast nichts mehr erkennen, ein Polizeiauto sieht kaum anders aus als ein Pickup. PS

Die Performance-Tabelle

Legende
- ● nicht möglich
- ● unspielbar langsam
- ● mit Einschränkungen spielbar
- ● gut spielbar
- ● nur im SLI-Modus möglich

		Rage 128	Matrox G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Voodoo 3	TNT 1	TNT 2
P200 MMX,	512x384	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
AMD K6/300	640x480	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar
PII/300, Celeron 300	640x480	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
AMD K6-2/300	800x600	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
	1024x768	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	nur im SLI-Modus möglich	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
PII/450	800x600	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	nicht möglich	gut spielbar	nur im SLI-Modus möglich	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
	1024x768	unspielbar langsam	nicht möglich	nicht möglich	gut spielbar	nur im SLI-Modus möglich	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
PIII/500, AMD Athlon 500	1024x768	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	nicht möglich	gut spielbar	nur im SLI-Modus möglich	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
	1280x1024	unspielbar langsam	nicht möglich	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar

Technik-Facts

GRAFIK-SCHNITTSTELLE: Driver unterstützt 3D-Beschleuniger per Direct 3D und 3Dfx. Unsere Version lief problemlos mit allen Beschleunigern. Das Programm hat keinen Software-Modus.
LANDSCHAFT: Die Umgebung ist dreidimensional aufgebaut. Sie fahren fast immer unter freiem Himmel, nur gelegentlich dürfen Sie mal durch ein Parkhaus oder einen Tunnel düsen.
SICHTWEITE: Die Sichtweite läßt sich stufenlos einstellen, ist aber auch beim Maximalwert noch leicht eingeschränkt.
AUTOS: Die Vehikel wirken recht grobschlächtig, Fenster bestehen aus dunklen Texturen. Das Programm bietet ein überzeugendes Schadensmodell, je nach Beschädigung schiebt sich die Frontpartie zusammen, oder es quillt Rauch aus dem Wagen.
TEXTUREN: In den riesigen Städten wiederholen sich die Häusertexturen zwar regelmäßig, allerdings sind genug unterschiedliche vorhanden. Die Texturen wurden sehr sorgfältig an die Gebäude angepaßt, stellenweise wirken sie blaß.
SOUND: Einer der Schwachpunkte des Programms ist, daß die Motorengeräusch zu schrill klingen und langfristig richtig nerven. Driver bietet in den Missionen kurze Sprachsamples, etwa wenn der Polizeifunk Ihre Richtung meldet.
CUTSCENES: Spannend geschnittene Render-Sequenzen treiben die Handlung voran. Allerdings ist die Grafikqualität mies, teilweise kann man Figuren nicht richtig erkennen.
SPEZIALEFFEKTE: Schöne Nebeleffekte. In manchen Missionen sehen Sie fließende Wechsel von Tag zu Nacht.
STEUERUNG: Driver unterstützt Force-Feedback-Geräte.

Als Monarch durchs Morgenland

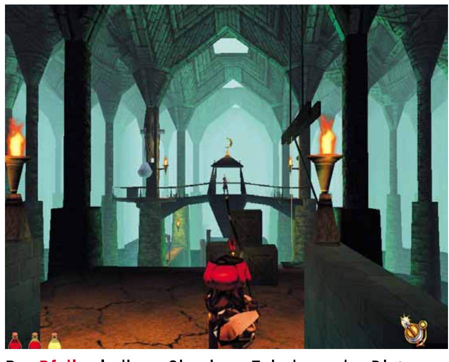
Prince of Persia 3D

Ein Prinz aus dem Orient kämpft um seine Prinzessin – und mit unerwarteten Steuer-Schwierigkeiten bei komplexen Kletterpartien.



Duell mit einer Haremsdame: Die Attacken der Assassinin kann der Prinz nur mit Mühe abwehren.

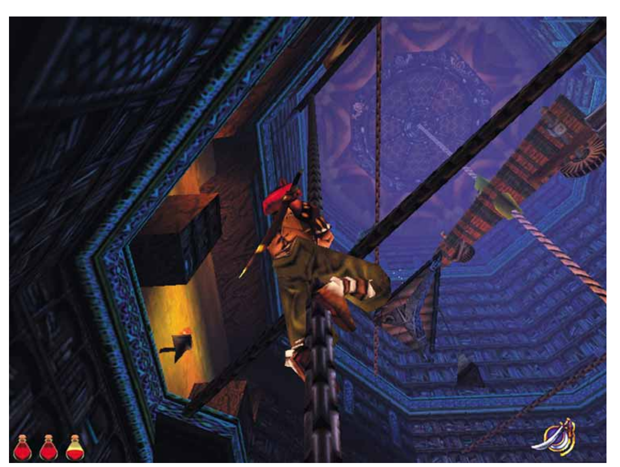
Wer gelegentlich zu Boulevardblättern greift, der kennt die traurigen Geschichten: Je königlicher die Abstammung, desto gnadenloser schlägt das Schicksal meistens zu. Wo für Normalbürger die größte Gefahr beim Polterabend gewöhnlich in der Erdbeerbowle lauert, sollten Königskinder auf deutlich Schlimmeres gefaßt sein. Ein junger Prinz mißachtet diese Erkenntnis: Der Held des Action-Adventures Prince of Persia 3D vergnügt sich beim abendlichen Festgelage noch unbesorgt, nur um am nächsten Morgen ohne Gemahlin, aber mit Gittern vor der adligen Nase zu erwachen. Bald stellt sich heraus, wer ihn in den Kerker werfen ließ: Ein böser Bruder des Sultans beansprucht die Prinzessin für seinen mißgestalteten Sohnemann, halb Mensch, halb Tiger. Ihre Aufgabe ist es, den Thronanwärter sicher aus den Kellerverließen zu befreien und anschließend seine künftige Gattin zu retten.



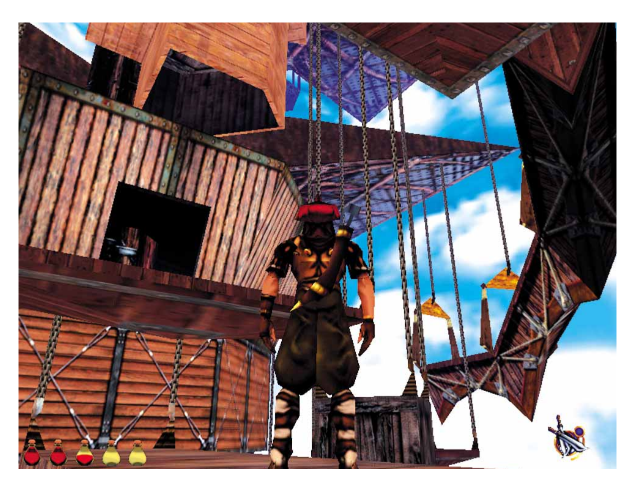
Per Pfeil erledigen Sie einen Feind aus der Distanz.

Der Orient im PC

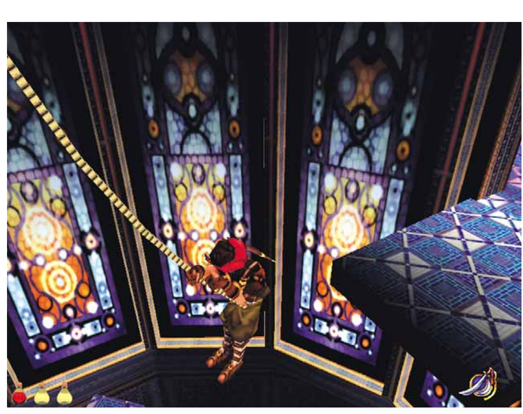
In Prince of Persia 3D steuern Sie Ihre Hoheit durch eine prächtige Märchenkulisse wie aus 1001er Nacht. Sie durchstreifen Paläste mit wunderschönen Ornamenten, krabbeln die Regale einer gigantischen Bibliothek empor und abenteuern sich an Bord eines phantastischen Fluggeräts durch die Lüfte, immer nur einen Schritt vom Abgrund entfernt. Allerdings vermitteln die Levels nur selten echte Orient-Atmosphäre, weil die Anspielungen auf reale Umgebungen zu sparsam sind; Ausnahmen wie die liebevoll aufgebaute Bibliothek bestätigen die Regel eher. Spielerisch erinnert das Programm an Tomb Raider: Die Steuerung funktioniert ähnlich, den Großteil des Geschehens machen waghalsige Klettertouren aus. Der Prinz beherrscht mehr Bewegungen als Lara Croft: Er kann nicht nur springen, kraxeln und krabbeln, sondern auch Stangen erklimmen oder sich an Seilen über Abgründe schwingen. Besonders ausgefeilt sind die Erlebnisse in luftigen Höhen aber meist nicht



In der riesigen, schönen Bibliothek klettern Sie bis zur Decke hoch.


Dieses seltsame Fluggerät bietet eine der komplexeren Kletterpartien.

– der Pfad ist stets einfacher und offensichtlicher als etwa in **Tomb Raider 3**. Außerdem macht die Steuerung öfters Schwierigkeiten. Ob ein weiter Sprung mit Anlauf gelingt, ist längst nicht immer vorher auszumachen. Der Prinz rennt dann gerne zu weit und fällt einfach in die Tiefe. An anderen Stellen kann es vorkommen, daß er von der Kante einer Plattform herunterrutscht – obwohl er eigentlich sicher stehen sollte. Gelegentlich helfen Extras weiter: Zaubertränke stellen die Gesundheit wieder her, verschaffen dem Prinzen besondere Sprungkräfte oder verleihen ihm für kurze Zeit das Aussehen eines Gegners. Gelegentlich ist auch einfach mal nur Gift drin – überaus ärgerlich! Echte Puzzles oder ein Inventar kennt das Programm übrigens nicht.


Ein eleganter Seilschwinger befördert Sie über Abgründe.

Angriff und Abwehr

Sie begegnen regelmäßig Leibwachen, Meuchelmördern und anderen unfreundlichen Gesellen. Sobald Sie Ihr Schwert zücken, dreht das Programm den Bildausschnitt so, daß Sie sowohl den Prinzen als auch den Angreifer im Blick haben. Per Tastatur schlagen Sie entweder von links, rechts oder aus der Mitte zu. Ebenso wichtig ist es, Attacken abzuwehren. Sobald der Gegner zum Hieb ansetzt, drücken Sie dazu die »Blockiere«-Taste. Den Rest erledigt das Programm für Sie, indem es den Säbel automatisch in der passenden Defensivstellung positioniert. Die feindliche Klinge klirrt auf Ihr Schwert und richtet keinen Schaden an. Ohne flinke Reflexe steht der Prinz allerdings bald vor Allah: Selbst auf der einfachsten Schwierigkeitsstufe verkraftet er nur wenige Treffer – und die lassen sich selten ganz vermeiden. Bei einigen Gefechten ist es entscheidend, welche der drei Schlagwaffen – Krummsäbel, Nahkampf-Klingen oder Holzstab – Sie wählen. Ungefährlicher leben Sie, wenn Sie Gegner per Pfeil und Bogen aus der Distanz ausschalten; abgesehen von den normalen finden Sie auch Feuer- und Eisgeschosse sowie einen höchst wirkungsvollen (aber grafisch enttäuschenden) Wespenschwarm-Pfeil.

Gemein: Es gibt ein paar Stellen, an denen Sie gewöhnlichen Feinden begegnen und trotzdem sofort Ihr Spielerleben aushauchen. Beispielsweise tötet irgendetwas den Prinzen in einem halbdunklen Gang, ohne daß Sie eine Möglichkeit zur Gegenwehr bekommen. Nur wenn Sie vorher das Licht anschalten, sehen Sie den Bösewicht.

Königliche Technik

Ohne 3D-Karte bleibt der Prinz ein Single. Beschleuniger-Chips werden per Direct 3D unterstützt, im Test gab es damit keine Probleme. Das Programm paßt sich weitgehend selbständig Ihrem Rechner an, auf langsamen Systemen beschränkt leichter Nebel die Sichtweite. Die Ladezeiten beim Start von **Prince of Persia 3D** schlagen alles, was bislang für nervöses Daumendrehen sorgte – ein paar Minuten müssen Sie sich vom Aufruf bis zum ersten Prinzenschritt schon gedulden. Dafür stellt die Schnellspeicher-Funktion einen alten Spielstand in Sekundenbruchteilen wieder her. PS

Peter Steinlechner



Der Prinz als Blender

Nicht schlecht, aber auch nicht richtig gut – meine hohen Erwartungen hat Prince of Persia 3D eher enttäuscht. Wer vor Radikal-Kitsch nicht zurückschreckt, freut sich vor allem über wunderbar gemalte Texturen und die butterweichen Animationen des Protagonisten. Stellenweise wirkt der virtuelle Orient aber zu steril. Das liegt daran, daß in den Levels wenig los ist. Und an den Levels selbst: Viele Orte sind ebenso reich verziert wie austauschbar. Ob ich gerade durch einen Palast, einen Tempel oder den königlichen Abstellraum spaziere – egal. Auf liebevolle Details, durch die PC-Welten erst glaubwürdig wirken, wurde weitgehend verzichtet. Allerdings: Wenn mal daran gedacht wurde, ist das Ergebnis spektakulär.

Hoheit in freiem Fall

Geschlampt haben die Designer bei der zähen, teils ungenauen Steuerung: Da kommt es schon mal vor, daß Prinz Ungeschicklichkeit plötzlich vom Rand einer stabilen Plattform in die Tiefe plumpst, ohne daß ich irgend etwas falsch gemacht hätte. Hartgesottene Fans des Tomb-Raider-Spielprinzips können trotzdem zugreifen.

Prince of Persia 3D

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Red Orb
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 400 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 266 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

70% Spielspass

Kitschiges Orient-Abenteuer mit Schwächen.

Speerspitze gegen den Terrorismus

Rogue Spear

Die Regenbogen-Krieger sind zurück. Tom Clancy's Spezialeinheit Rainbow erklettert dank verbesserter KI mehrere Plätze in der Wertungs-Skala.

Wunder gibt es immer wieder, auch wenn es manchmal nur kleine sind. Wer hätte geglaubt, daß Redstorm die hirnlosen Soldaten aus **Rainbow Six** doch noch mit Künstlicher Intelligenz versieht und so ziemlich jeden Designmangel im Nachfolger ausmerzt? Der heißt **Rogue Spear** und verfrachtet Sie und das Rainbow-Team in eine 18 Missionen umfassende Terroristenhatz – ein Einsatz packender als der andere.

Mit Blaupausen und Granaten

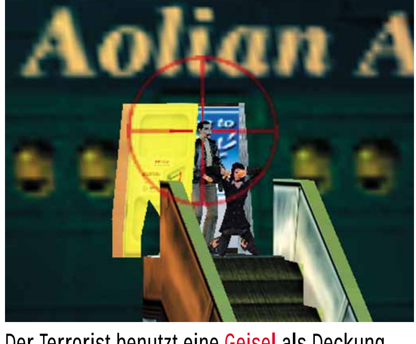
Komisch, die Welt befindet sich in höchster Gefahr und Tom Clancy hat überhaupt kein Buch darüber geschrieben. Doch getreu der Devise »Keine Krise ohne Clancy« setzt seine Firma Redstorm Entertainment die Story um die Sondereinheit Rainbow fort. Diesmal droht ein russischer Mafiosi die westliche Ordnung mit Terrorangriffen ins Wanken zu bringen. Der Bösewicht und seine Schergen randalieren in Museen, kidnappen Nato-Angehörige und drohen gar mit Atombomben. Eine derartige Dreistigkeit nennt man laut dem offiziellen Special-Forces-Handbuch einen »Rogue Spear«-Zwischenfall. Doch John Clark und sein Team sind auf dem Posten. In einem gesprochenen Textbriefing informiert Sie der Held aus mehreren Clancy-Romanen jeweils über die aktuelle Krisenlage, bevor er das Kommando an Sie übergibt. 30 Elite-Soldaten gehorchen Ihnen fortan aufs Wort, von denen Sie maximal 16, aufgeteilt in vier Gruppen, mitnehmen können. Auf einer Blaupause des Einsatzgebietes legen Sie fest, welches Team sich wann wohin begibt. Dort genehmigen Sie auch den Einsatz von Spezialwerkzeug, etwa Kits zum Aufbrechen von Türen, oder Blendgranaten.



Bei Schnee und Sturm werden unsere Jungs im russischen Camp von Elite-Wachen erwischt. Die Leiste am unteren Bildschirmrand informiert Sie über den Zustand der Soldaten.

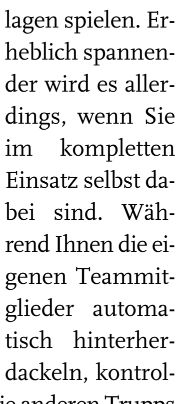
Erst denken, dann schießen

Kaum hat man den Action-Part gestartet, machen sich auch schon die ersten Neuerungen positiv bemerkbar. Auf Tastendruck können Sie nun jederzeit in den Beobachter-Modus schalten. Ihre Teams arbeiten sich dann automatisch nach dem zuvor erstellten Plan vor. Gibt's irgendwo Ärger, schlüpfen Sie zurück in die Haut eines Ihrer Soldaten und greifen höchstpersönlich ein. Allzu häufig müssen Sie das aber gar nicht, denn Ihre Mannen verhalten sich erheblich cleverer als ihre dümmlichen Kameraden aus dem Vorgängerspiel. So stehen sie sich nicht mehr im Weg, rennen nicht sinnlos vor Wände und auch der berüchtigte Kreiselkoller (rotierende Soldaten) tritt nicht mehr auf.



Der Terrorist benutzt eine Geisel als Deckung. Doch wir haben ihn bereits im Visier.

Stop & Go



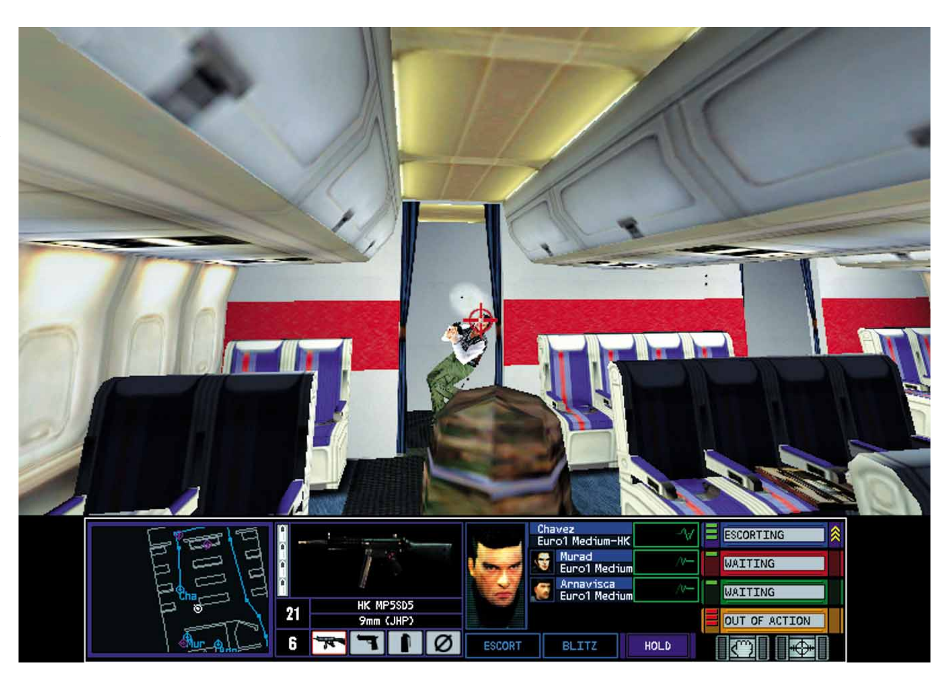
Wer möchte, kann **Rogue Spear** fast wie ein Strategiespiel mit gelegentlichen Schießeinlagen spielen. Erheblich spannender wird es allerdings, wenn Sie im kompletten Einsatz selbst dabei sind. Während Ihnen die eigenen Teammitglieder automatisch hinterherdackeln, kontrollieren Sie die anderen Trupps über im Planungsmodus gesetzte Stop-Punkte. An diesen Stellen warten die Computer-Kollegen, um auf Ihren Befehl weiter vorzurücken. Das wird in Missionen wichtig, in denen zeitkritische

Deutsche Version entschärft

Zum Test lag uns die US-Verkaufsversion vor. Die Fassung für den deutschen Markt wird deutlich entschärft werden. So bekommen Sie im Spiel keinen einzigen Tropfen Blut zu sehen. Wenn Sie einen Gegner tödlich getroffen haben, verschwindet er augenblicklich.



Das Team arbeitet sich an die Festung des Oberbösewichts heran.



Ein Treffer, und der Terrorist segnet das Zeitliche. Zum Glück sind keine gefährdeten Geiseln in der Nähe.



Wieder ein paar Geiseln befreit.

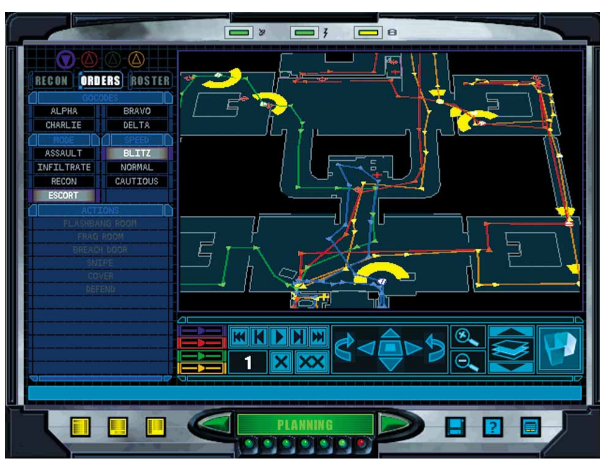
Ziele zu erfüllen sind. Etwa dann, wenn Sie im Moment der Geiselbefreiung einen weitab postierten Schergen daran hindern müssen, einen Sprengsatz zu zünden.

Den Feind im Visier

Die Spezialeinheit im Vorgänger mußte noch ohne auskommen – doch diesmal verfügt Ihr Sonderkommando auch über Scharfschützen. Einige Missionen sind ohne den Sniper gar nicht oder nur mit sehr viel Mehraufwand lösbar. So hindern Sie einen russischen Obergaunoven ganz einfach dadurch an der Flucht, daß Sie den Fahrer seiner Limousine durch ein Loch in der Hauswand aufs Korn nehmen.

Einsamer Wolf

Auch wenn es noch so verlockend ist, sollten Sie niemals einen erfolgreichen Einsatz mit zu großen eigenen Verlusten abschließen. Da gefallene Kameraden nur durch erheblich schlechtere Ersatzkrieger ersetzt werden, stehen Sie sonst schnell ohne schlagkräftige Truppe da. Haben Sie sich doch einmal verausgabt, können Sie zu einer vorher gelösten Mission zurückspringen, um es mit der alten Crew nochmal zu probieren. Neu hinzugekommen ist der Lone-Wolf-Modus. Darin müssen Sie keine Aufgaben lösen, sondern als Einzelgänger 30 willkürlich verteilte Terroristen erledigen. Im Mehrspieler-Modus dürfen sich bis zu 16 Akteure an zwölf verschiedenen Spielarten versuchen. Darunter das obligatorische Deathmatch, Team-Partien, in denen Sie eine Festung verteidigen oder halten müssen sowie eine Capture-the-Flag-Variante. MIC



Der Planungsbildschirm sieht verwirrender aus, als er ist.

Mick Schnelle



Action mit Tiefgang

Na also, es geht doch. Das Redstorm-Team hat fleißig fast alle von uns bemängelten Unzulänglichkeiten an Rainbow Six ausgemerzt. Rogue Spear spielt sich flott, hat interessante Missionen, und durch den Strategiepart gewinnt die Action deutlich an Tiefe. Was nach wie vor stört, ist die doch sehr durchschnittliche Grafik. Während die Polygon-Soldaten geschmeidig animiert sind, wirken Gänge und Gebäude ziemlich simpel gestrickt. Hier hätten feiner aufgelöste Texturen Wunder wirken können.

Klasse Kombination

Richtig gut hat mir die Soldaten- und Gegner-KI gefallen. Da sich meine Jungs ohne Hirnaussetzer stets an meinen Plan gehalten haben, mußte ich vor allem in den simpleren ersten Missionen nur selten per Hand eingreifen. Rogue Spear bietet Action und Strategie in einer motivierenden Kombination. Und da die Entwickler auf den peinlichen Clancy-Patriotismus weitgehend verzichtet haben, werden Sie (wie ich) auch dann Spaß haben, wenn Sie die USA nicht für den Nabel des Universums halten.

Rogue Spear

Genre:	Action	Hersteller:	Redstorm Entertainment
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 410 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/300 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD Direct3D

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

82% Spielspass

Rasanter Mix aus 3D-Action und Strategie.

Strategie

Jörg Langer



Der Monat der Strategen

Meine Überschrift soll keine neo-chinesische Zeitrechnung einführen, sondern beschreiben, was die Hitliste unten aufzeigt: Diesen Monat gibt's gleich fünf hochrangige Neuzugänge! Ein Spiel taucht sogar gleich zweimal auf – die deutsche Version von **C&C 3** finden wir so mäßig übersetzt, daß die Atmosphäre im Solospiel darunter leidet. Deshalb haben wir dem deutschen **C&C 3** das GameStar-Prädikat »Atmosphäre« aberkannt und seine Wertung um einen Punkt reduziert.

Eindeutiger Sieger und neue Referenz des gesamten Strategie-Genres ist **Age of Empires 2**. Nie zuvor gab es eine so gute Symbiose aus Grafik, Tiefgang und Spielspaß. Hoffentlich bleiben da noch Spargroschen für **Panzer General 4** und **Homeworld** übrig – es wäre schade, wenn diese Top-Spiele im Echtzeit-Meer untergehen würden. Ebenfalls spielenswert und nur knapp an den Charts gescheitert: **Shadow Company**. So, und jetzt brauche ich dringend drei Monate Urlaub...



Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	NEU	92%
2	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
3	Alpha Centauri	Strategie	3/99	90%
4	C&C 3 (englisch)	Echtzeit-Strategie	NEU	90%
5	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
6	C&C 3 (deutsch)	Echtzeit-Strategie	NEU	89%
7	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
8	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
9	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
10	Populous 3	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
11	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	8/99	86%
12	Heroes of Might&Magic 3	Strategie	6/99	86%
13	Panzer General 4	Taktikspiel	NEU	86%
14	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
15	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	86%
16	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
17	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
18	Civilization: Call to Power	Strategie	5/99	84%
19	Homeworld	Echtzeit-Strategie	NEU	84%
20	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
21	Seven Kingdoms 2	Echtzeit-Strategie	10/99	83%
22	Pizza Syndicate	Wirtschaftssim.	4/99	83%
23	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
24	Die Völker	Aufbauspiel	7/99	81%
25	Civi 2: Test of Time	Strategie	10/99	80%

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

Inhalt

Der Kane war ihr Schicksal



Command& Conquer 3

Command&Conquer 3 hat auf den ersten Blick so manchen Fan enttäuscht. Doch hinter der veralteten Technik und einem nicht perfekt ausgefeilten Multiplayer-Modus versteckt sich eine wahre Solospiel-Perle.

Facts

- 18 GDI-Truppentypen
- 19 Nod-Truppentypen
- 19 »echte« GDI-Szenarios
- 19 »echte« Nod-Szenarios

Wenn ein Computerspiel palettenweise in die Läden gestellt wird, wenn die Kundschaft sich wie im Sommerschlußverkauf auf die Packungen stürzt, wenn besonders hartnäckige Fans am Vorabend an der Hintertür klopfen und den doppelten Preis bieten – dann muß dieses Spiel ein Kulttitel sein. Ist es auch: **Command&Conquer 3** setzt die beliebteste PC-Spiele-Serie fort. Die futuristischen Echtzeit-Gefechte zwischen der honorigen Globalen Defensiv-Initiative (GDI) und der Terrororganisation Nod flammen mit aller Härte wieder auf, und sogar der totgeglaubte Nod-Böse-



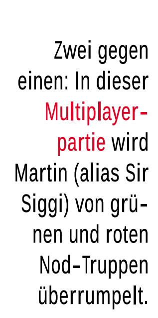
Auf Demo-CD: exklusives Cheat-Tool



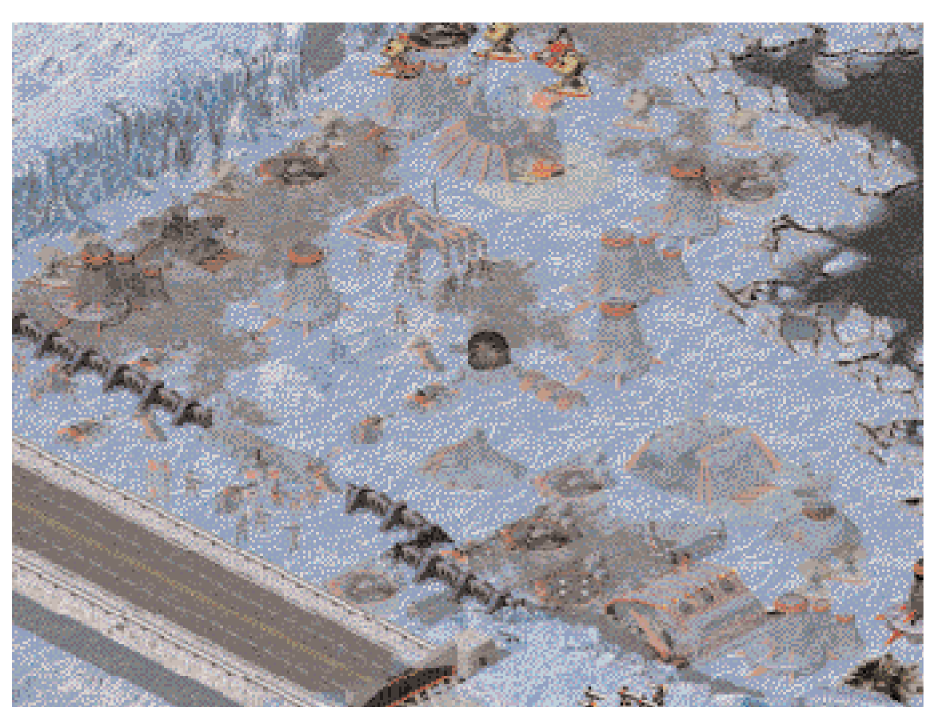


Ab Seite 188: Komplettlösung, Taktiken





Zwei gegen einen: In dieser Multiplayerpartie wird Martin (alias Sir Siggi) von grünen und roten Nod-Truppen überrumpelt.



Erstmals können Sie in einem Echtzeit-Strategiespiel Ihre komplette Basis unsichtbar machen.

wicht Kane erscheint plötzlich aus der Versenkung.

Schon unser Vorabtest im letzten Heft zeigte: C&C 3 lebt vor allem von den dynamischen Solo-Kampagnen und den in Untermissionen aufgeteilten Szenarios. Das pixelige Schlachtfeld wirkt zunächst altbacken. Doch sobald die ersten Gefechte mit schweren Einheiten entbrennen, Artilleriegeschosse die Landschaft umpflügen, qualmende Flieger zu Boden trudeln und Raketenschwärme unbarmherig ihre Ziele verfolgen, ist der etwas triste Look des Terrains vergessen.

Gejagte und Jäger

Besonders die unterteilten Solo-Missionen sorgen für echte Dramatik. So müssen Sie als GDI-Kommandant in einem Hammerfest-Einsatz mit einer Handvoll Truppen eine überrannte Basis zurückerobern. Mühevoll kämpfen Sie sich durch Fjorde, Eiswüsten und Nod-Vorposten, schalten Abwehranlagen aus und schütteln Ihre Verfolger ab. Wenn Sie die eigenen Stellungen endlich erreicht haben, fängt der Einsatz erst richtig an. Unter ständigen Attacken müssen Sie Ihre Stellung ausbauen, und die ersten Nadelstich-Attacken auf Feind-Ernter und Vorposten austeilen. Und dann kommt der entscheidende Moment: Der finale Frontalangriff auf die lästige Nod-Hauptbasis.

Für fast jeden Truppentyp gibt's besondere Taktiken: Nod-Cyborgs und Mutanten heilen im Tiberium, während normale Soldaten den omi-

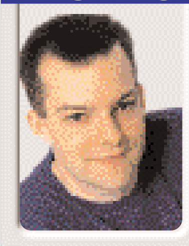


Nod hat mit Ingenieuren eine GDI-Basis erobert und kann fortan deren Truppentypen rekrutieren.



Flüsse und zerstörbare Brücken bieten handfeste taktische Vorteile, die geschickte Spieler nutzen.

Jörg Langer



Solo top, Multi Flop

Unsere Multiplayer-Note für C&C 3 ist bei Licht betrachtet eine schallende Ohrfeige. Wir reden schließlich von einer Kultserie, die zwar schon zweimal mit ihrem Solomodus begeisterte. Doch der langfristige Spielspaß (und der eigentliche Mythos) kam von den exzellenten Mehrspieler-Gefechten. Bei C&C 3 sind weder die Einheiten noch die Parteien perfekt ausbalanciert, außerdem fehlt es an mehr Spielmodi und einem Editor. Kein Vergleich zum Multiplayer-Reigen von StarCraft. Und Age of Empires 2 ist deutlich komplexer. Was bleibt da für C&C 3?

Das coolste Echtzeitspiel

Während sich Einsteiger bei AoE 2 erst einarbeiten müssen und bei StarCraft keine Ahnung haben, was manche Einheiten tun, geht's in Tiberian Sun sofort zur Sache. Spielstart, Bauhof bauen, Kaserne hinstellen und mit den ersten Infanteristen den Gegner angreifen: Instant-Action pur.

Vor allem aber halte ich C&C 3 für das coolste Solo-Echtzeitspiel. Die KI-Defizite fallen hier kaum ins Gewicht, dafür locken die innovativen Truppentypen sowie die sehr gut geskripteten Missionen. Das dynamische Schlachtfeld und die halbdynamische Kampagne bieten ganz klar mehr als alles, was die Konkurrenz in diesen Punkten auf die Beine stellt. Mir gefallen auch die Videos, weil sie mich an der Story teilhaben lassen, anstatt mir nur schnöde Text-Briefings vorzusetzen.

Das Episode-1-Problem

Trotzdem überkommt mich als alter C&C-Fan dieselbe Enttäuschung, die ich kürzlich bei Star Wars Episode 1 verspürt habe: Die Erwartungen waren riesig und wurden nur teilweise erfüllt. Neben der veralteten Technik von C&C 3 gibt es unheimlich viele Nervdetails, vom Helikopter-Handling bis zur sinnlosen Passiv-Voreinstellung neugebauter Truppen. Auch bei Episode 1 fallen mir zahlreiche Negativschnipsel ein. Und dennoch ist der Spaßfaktor weit höher, als es das Hochrechnen der Defizite glauben machen könnte. Genauso ist es bei C&C 3: Nachdem ich mich mit den verpaßten Chancen (Wetter! Gescheite KI!) abgefunden hatte, konnte ich das nach wie vor hochklassige Spielprinzip richtig genießen.

nösen Rohstoff nicht verknusen können. GDIs Disruptor-Panzer zerlegen mit ihrem grünen Flächenstrahl auch starke Gegner – aber leider auch benachbarte GDI-Einheiten anderen Typs.





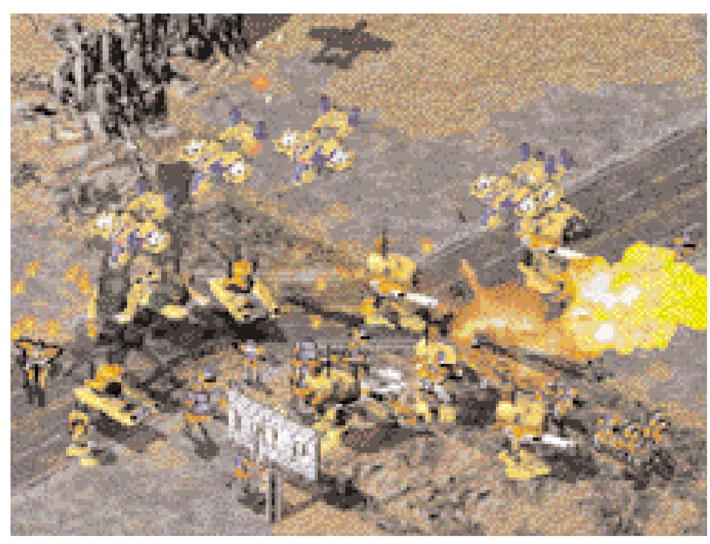


Kleine Rakete, große Wirkung: Nods rotes Langstrecken-Projektil fliegt von links oben an und zerplatzt über der GDI-Kaserne in kleine Sprengkörper.

KI-Schnitzer

Im Gegensatz zu allen Westwood-Versprechungen hat C&C 3 viele KI-Patzer aus seinen Vorgängern übernommen. Da warten vollbeladene Sammler geduldig neben einer Raffinerie, weil ein anderer früher gefüllt war. Daß der noch meilenweit entfernt ist und die Wartenden genug Zeit hätten, Ihren Kontostand zu füllen, beachtet die KI nicht. Auf der höchsten Schwierigkeitsstufe greift der Computergegner zwar mit den idealen Einheiten an (etwa Bazooka-Infanterie gegen Schwebepanzer), aber immer an der gleichen Stelle und mit der gleichen Truppenstärke. Teure Flieger werden innerhalb von Sekunden verschrottet, weil sie nicht aufsteigen und sich gegen die Bodentruppen verteidigen. Der KI-Gegner baut in Sololevels zerstörte Gebäude nicht nach – nicht mal an der gleichen Position, wie noch in C&C 1 und 2. Dadurch können Sie Feindbasen seelenruhig aus immer der gleichen Richtung angreifen, denn die attackierte Stelle wird nie verstärkt.

Dafür kennt der Computerfeind die Landkarte und ignoriert den Schlachtennebel – Ionenstrahl und Raketen treffen immer ihr Ziel, auch wenn es noch gar nicht entdeckt wurde. In »Plänkel«-Partien errichtet der KI-Gegner seine Basis nicht von Grund auf, sondern startet bereits mit einigen Gebäuden.



Vier GDI-Bomber haben eine Streitmacht des Multiplayer-Gegners im Visier.

Übermächtige Bruderschaft

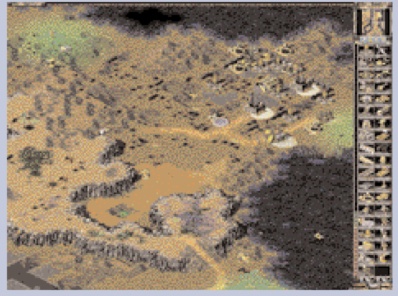
Verglichen mit dem allerersten C&C, das perfekt ausbalanciert war, ist diesmal Nod in den Multiplayer-Schlachten im Vorteil: Eine



Die gelungenen Rendervideos tragen entscheidend zur Atmosphäre bei. Hier zerlegt ein riesiger Mammut MK2 im Alleingang eine Basis.

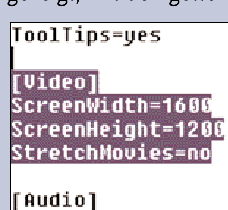
Höhere Auflösungen

Neben den 640er- und 800er-Auflösungen sind mit einem kleinen Trick höhere möglich – bis hin zu 1600 mal 1200. Dadurch steigt die Übersichtlichkeit, außerdem passen mehr Buttons in die Bauleiste, das umständliche Auf- und Abscrollen wird eingeschränkt. Allerdings sinkt die Performance: Für 1600 mal 1200 sollten Sie mindestens einen Pentium III/450 haben, 1024 mal 768 läuft schon bei einem flotten Pentium II ordentlich.



Auch höhere Auflösungen als die beiden vorgegebenen sind möglich (hier: 1600x1200).

Um die Auflösung zu erhöhen, müssen Sie lediglich die Datei »sun.ini« im Hauptverzeichnis von C&C 3 mit einem Texteditor öffnen. Unter dem Absatz »Video« sind die Auflösungen aufgeführt. Überschreiben Sie einfach die Breite und Höhe, wie in der Abbildung gezeigt, mit den gewünschten Werten.



Falls Ihnen das noch zu umständlich ist: Auf unserer Demo-CD befindet sich unter dem Menüpunkt »Programme« ein Grafiktool zu C&C 3, das die Auflösung noch einfacher erhöht. Die Änderungen können Sie jederzeit rückgängig machen.

Martin Deppe



Nur der Spaß zählt

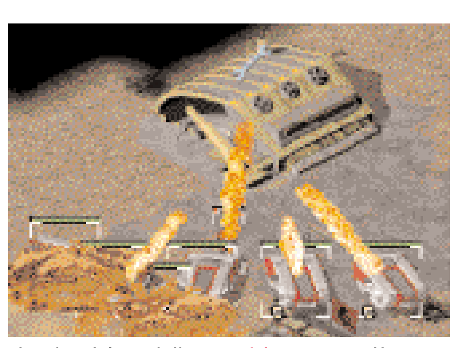
Noch nie hat ein Spiel eine so hohe Erwartungshaltung aufgebaut wie C&C 3. Das liegt zum einen am Kultstatus der beiden Vorgänger, zum anderen an der Geheimniskrämerei Westwoods. Herausgekommen ist ein sehr, sehr gutes Spiel – das dennoch hinter den Erwartungen zurückbleibt. Doch letztendlich entscheidet der pure Spaß, den man bei den Echtzeit-Kämpfen hat. Und den verspürte ich beim Durchspielen trotz KI-Macken und überholter Technik allemal. Vor allem in der Nod-Kampagne, die von Einsatz zu Einsatz dramatischer wird.

Blizzard schlägt Westwood

Enttäuscht bin ich vor allem vom Multiplayer-Part. Hier kommt Westwood nicht an die Referenz StarCraft heran: Nod ist durch Artillerie und Untergrund-Panzer im Vorteil. Trotzdem machen die Mehrspielerpartien wegen der vielen möglichen Taktiken und den Brachialgefechten Laune: Wenn mein abgeschossener Orca-Bomber auf Rüdigers Bauhof trudelt und ihm den letzten Rest gibt, ist der Jubel über den doch noch erfolgreichen Luftangriff groß.



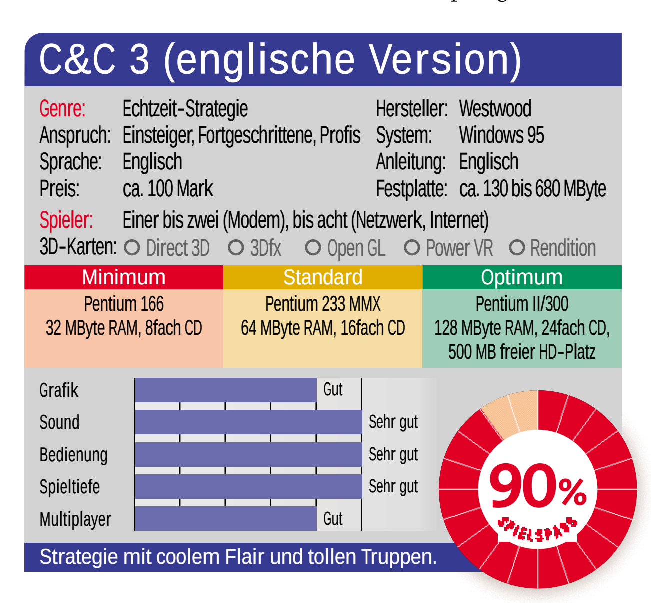
Nod und GDI kämpfen um ein riesiges Alien-Schiff.



Eine der vielen Taktiken: Teufelszungen greifen an.

Handvoll Artillerie-Einheiten legt Feindbasen ruckzuck in Klump und Asche – auch aus sehr großer Distanz. Wenn die Geschütze noch durch Bazooka-Infanterie gesichert und durch Reparaturfahrzeuge instand gehalten werden, helfen selbst GDIs starke Orca-Bomber wenig.

Von den unfairen Artillerie-Angriffen mal abgesehen, steht in den Mehrspielerpartien eine breite Palette abwechslungsreicher Taktiken zur Verfügung. Ingenieurtrupps stürmen aus Untergrund-Transportern, um Kerngebäude zu erobern. Flieger brechen durchs Flakfeuer, GDI-Sensoren suchen verzweifelt nach getarnten Nod-Camps. In einer halb eroberten Basis beharken sich Türme, während ein Mammut MK2 mit einem Schuß ein Kraftwerk sprengt. MD



C&C 3 (englische Version)

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Westwood
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 130 bis 680 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 16fach CD	Pentium II/300 128 MByte RAM, 24fach CD, 500 MB freier HD-Platz

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

90% Spielspaß

Strategie mit coolem Flair und tollen Truppen.

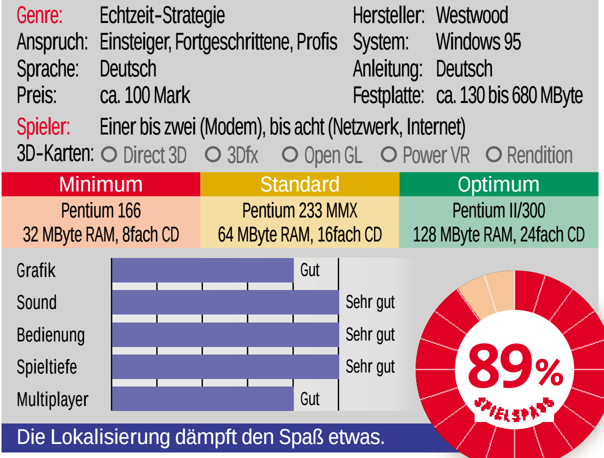
Command&Conquer 3 (deutsch)

Die von Westwood schludrig lokalisierte deutsche Version dämpft den Spielspaß: In den Videos sprechen die Helden oft mit geschlossenem Mund weiter, Kane klingt viel zu brav. Der GDI-General Solomon wird in der US-Version von James Earls Jones gespielt und gesprochen. Statt seiner voluminösen Stimme (Jones sprach den Star Wars-Übelwicht Darth Vader) erklingt in der deutschen Fassung ein gelangweilter 08/15-Sprecher. Und dabei tragen die Videos in der US-Version viel zur Atmosphäre der beiden Solo-Kampagnen bei, dem Highlight von C&C 3.



Kane klingt in der deutschen Version viel zu brav.

Zum anderen kämpfen hierzulande statt menschlicher Soldaten Cyborgs. Diese Wortwahl ist sehr ungeschickt, weil Cyborgs eigenständige Nod-Einheiten sind. Frisch produzierte Infanteristen melden sich aber auf beiden Seiten mit »Cyborg bereit!« – die Verwirrung ist perfekt. Auch sonst könnte die Sprachausgabe im Spiel besser sein. Wegen der schlechten Lokalisierung und dem daraus resultierenden Atmosphäreverlust werten wir die deutsche Version auf 89 Spielspaß-Prozent ab und erkennen ihr das GameStar-Prädikat »Atmosphäre« ab. MD



C&C 3 (deutsche Version)

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Westwood
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 130 bis 680 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 16fach CD	Pentium II/300 128 MByte RAM, 24fach CD

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

89% Spielspaß

Die Lokalisierung dämpft den Spaß etwas.

Redakteure im Clinch

C&C 3 Multiplayer-Streitgespräch

In zahlreichen Schlachten haben wir den C&C 3-Multiplayer-Modus getestet. Doch nicht jeder Redakteur war von den Gefechten begeistert.



Auf Bonus-CD: rules.ini-Datei zum Editieren der Unit-Werte

Sobald man ein Strategiespiel gelöst hat, gibt's zwei Möglichkeiten: Entweder verbannt man es von der Festplatte – oder stürzt sich in wilde Multiplayer-Schlachten. Auch bei C&C 3 bestimmt der Mehrspieler-Modus den Langzeitspielpaß. Um herauszufinden, wie groß der ist, haben wir Dutzende von Netzwerk-Schlachten geschlagen. Ergebnis: Nicht alle Tester waren von den Multiplayer-Partien angetan – im folgenden Streitgespräch prallen die unterschiedlichen Meinungen aufeinander.



Die GameStar-Redakteure und Netzwerk-Generäle Michael Galuschka, Martin Deppe, Rüdiger Steidle und Christian Schmidt (von links) sind geteilter Meinung über den Multiplayer-Modus von Command&Conquer 3.

Martin Deppe Zwei Drittel unserer Partien hat ein Nod-Spieler gewonnen, obwohl wir die Seiten durchgewechselt haben. Woran liegt das?

Rüdiger Steidle Nod ist viel zu stark, ich habe vorhin nur mit Nod-Artillerie deine halbe Basis plattgemacht.

Martin Deppe Besten Dank, hab's gemerkt. Aber ich bin an die Geschütze einfach nicht rangekommen. Meine Bomber hast du mit der Bazooka-Infanterie abgeschossen, und mit Bodentruppen habe ich erst recht keine Chance. Außerdem hat Nod die mobilen Reparaturfahrzeuge. Bei GDI muß ich jedesmal in die Basis zurück und auf die Werkstatt-Plattform fahren. Und der Ionenstrahl ist ja wohl ein Witz, die beiden Nod-Raketen richten doch viel mehr Schaden an. Ich spiele trotzdem lieber GDI: Die Orca-Bomber sind einfach klasse – wenn die zuschlagen, geht richtig die Post ab.

> „Sowas macht mich wahnsinnig!“

Michael Galuschka Aber nur, wenn sie überhaupt ankommen. Meine frisch produzierten Banshees sind gerade automatisch vom Kartenrand zu ihren Heliports eingeflogen – dabei habe ich drei Flieger verloren, weil deine Flak in der Einflugschneise lag. Und als Chris meine gelandeten Harpyien mit Infanterie angegriffen hat, sind die Hubschrauber seelenruhig am Boden geblieben. Die hätten doch nur aufsteigen und angreifen müssen!

Christian Schmidt Ich hab' mich schon gewundert, warum das so leicht war. Dafür hast du meine drei Raffinerien erobert – weil meine Kanonentürme auf deine Untergrund-Transporter geschossen haben, und nicht auf die ausgeladenen Ingenieure. Dabei hat Westwood versprochen, daß die KI merkt, von welcher Einheit

> „Nod ist zu stark.“



Nods Artillerie ist zu stark – das kippt die Multiplayer-Balance.

gerade die größte Bedrohung ausgeht, und entsprechend reagiert. Statt dessen muß ich ständig selbst eingreifen, weil die KI eben doch pennt. Ach ja, und die frischen Infanteristen standen tatenlos daneben, weil sie noch im vorgegebenen Passiv-Modus waren.

Michael Galuschka Die KI ist mies! Schau dir doch die Sammler an: Die bleiben voll beladen vor einer Raffinerie stehen, nur weil ein anderer sie bereits ansteuert. Das ist doch der gleiche Fehler wie in den Vorgängern.

Christian Schmidt Dafür muß ich mich aber sonst kaum um die Ernter kümmern: Die machen alles automatisch, ich werde nicht abgelenkt und kann mich voll aufs Kämpfen und Bauen konzentrieren. Das stört mich bei StarCraft und AoE 2, daß ich Unmengen herumwuselnder Arbeiter steuern muß.

Rüdiger Steidle Und der Einstieg ist simpel, die Funktion der Einheiten sofort klar. Ich darf auch mal Fehler machen – wenn ich bei StarCraft auch nur drei Sekunden zu spät Kristalle und Gas abbaue, habe ich oft schon verloren.

Martin Deppe Und es gibt keinen Rush am Anfang, wenn man die Starteinheiten auf eine begrenzt. Das hat mich bei StarCraft immer genervt, wenn nach zwei Minuten die ersten Zergling-Horden über einen herfallen.

Michael Galuschka StarCraft hat aber die bessere Bedienung, ich kann bestimmte Einheiten viel einfacher aus einer Gruppe selektieren. Vorhin habe ich meinen teuren Kommando-Cyborg nicht wiedergefunden, weil er in einer Infanteristen-Armee stand. So was macht mich wahnsinnig! Und dieses Mauernbauern ist ja wohl lächerlich: Man muß Stück für Stück produzieren und ins Gelände setzen. Das mache ich höchstens beim Bauhof, dann habe ich die Nase voll.



Nach langer Sensorensuche hat Martin endlich Michaels getarnte Nod-Basis aufgespürt und greift sie mit Orcas an, die ersten Gebäude fliegen mit Karacho in die Luft – solche Szenen gehören zu den Highlights einer C&C3-Netzwerkpartie.

„Da geht die Post ab.“

Christian Schmidt Ich finde das Schlachtfeld bei C&C 3 aber besser. Ich kann Flüsse taktisch nutzen, Brücken zerstören und wieder aufbauen, mich unterirdisch anschleichen... Die Eislandschaften sind am besten: Ich darf mit meinen Carryalls und Schwebepanzern überall hin, während Nod auf zugefrorenen Seen einbricht.

Martin Deppe Aus den Carryalls hätte Westwood aber mehr rausholen können. Die haben doch schon in Dune 2 angeschlagene Fahrzeuge und volle Sammler automatisch nach Hause geschleppt. Jetzt benutze ich sie nur noch, um meinen Mammut Mk 2 zügig in Rüdigers Basis abzusetzen.

Rüdiger Steidle Wenn es richtige Luftkämpfe gäbe, wärst du mit dem Carryall gar nicht so weit gekommen!

Martin Deppe Das werden wir bei der nächsten Partie ja sehen. Dann setzen wir in der »rules.ini«-Datei aber die doofe Artillerie schwächer, und spielen alle Nod. MD

Tips für mehr Multiplayer-Spaß

Nod ist eindeutig im Vorteil. Deshalb sollten bei einer Partie alle Spieler die gleiche Partei wählen. Falls Sie unterschiedlich gute Teilnehmer haben, können die besseren Spieler GDI, die anderen Nod übernehmen. Sie können zudem in der Datei »rules.ini« (auf unserer Bonus-CD) die Waffenreichweite und -stärke der Nod-Artillerie verringern. Wie das ganz leicht geht, erfahren Sie im Tips&Tricks-Teil auf Seite 181. Die editierte Datei muß dann jeder Mitspieler in sein C&C 3-Verzeichnis kopieren.

Mit den folgenden Multiplayer-Einstellungen holen Sie das Beste aus einer Partie:



- **Einheiten:** Auf 1 setzen – da die Starttruppen zufällig sind, kann ein Spieler mit 10 Infanteristen, ein anderer mit 10 Titanen beginnen.
- **Startkapital:** Das Maximum (10.000$) wählen. Ansonsten wird die Startphase zu zäh.
- **Sammler unzerstörbar:** Ausschalten – sonst entgehen Ihnen spannende Jagden auf Feind-Ernter.
- **Nebel des Krieges:** Unbedingt einschalten. Ohne Nebel sind Überraschungsangriffe witzlos. Achten Sie bei Luftangriffen darauf, daß Zielgebäude oder -einheiten beim Anwählen kurz aufblinken – sonst landen Ihre Flieger neben dem Ziel, anstatt es anzugreifen.
- **Brücken zerstörbar:** Einschalten – das bringt mehr taktische Würze.
- **Kisten:** Ausschalten, die zufälligen Extras beeinflussen die Spielbalance viel zu stark.

Galaktische Völkerwanderung

Homeworld



Was Sie bisher nur aus der Pilotenperspektive kannten, können Sie jetzt als Admiral erleben: schneidige Weltraumschlachten in 3D.



Auf Bonus-CD: exklusive Demo

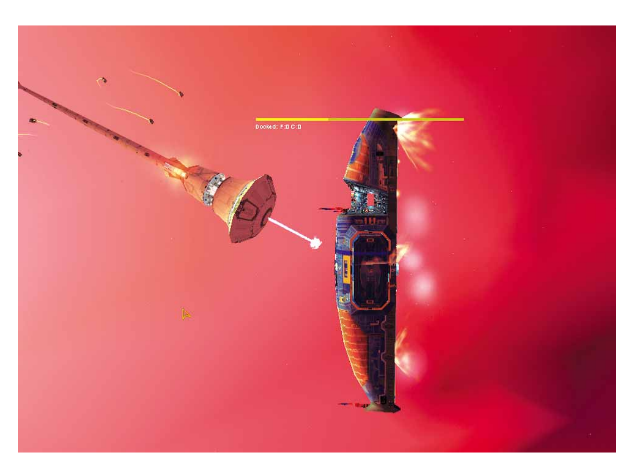
Facts

- 16 Missionen
- 30 Raumschifftypen
- 27 Technologien
- 6 Rassen
- 5 Formationen

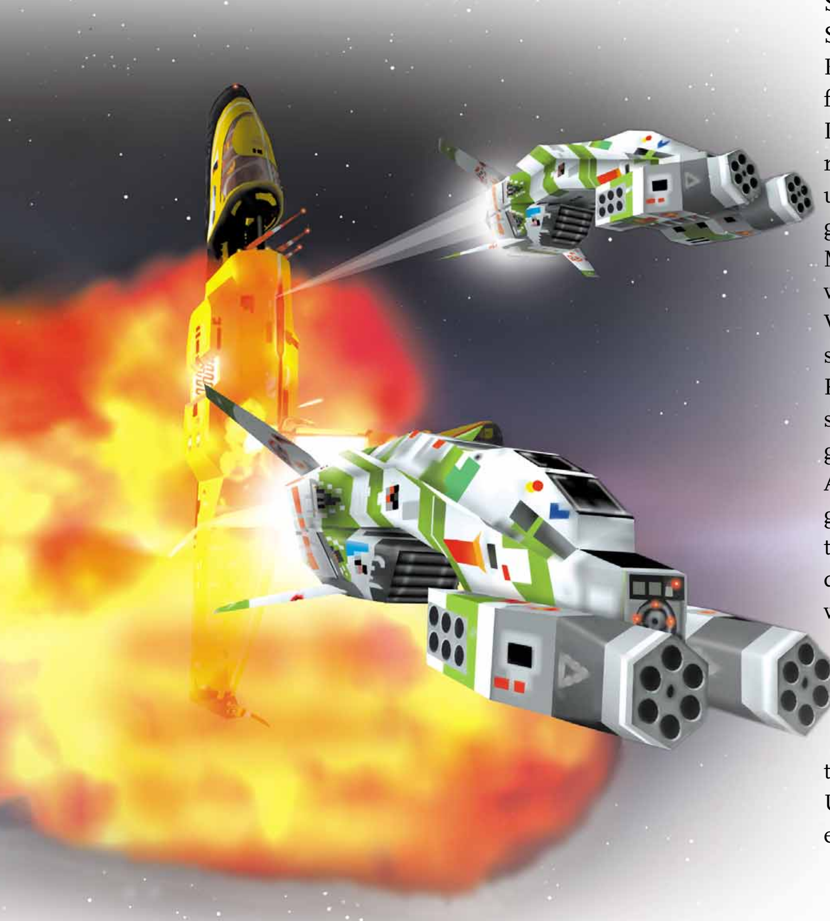
Die Welt der Kushans ist ein harscher Ort. Wüste bedeckt weite Teile des Planeten, bis auf die Polarzonen. In Äquatornähe kocht im Sommer das Meer, und natürliche Ressourcen sind rar. Die größte Religion behauptet, die Bewohner wären einst aus dem Paradies vertrieben worden, und der Planet Kharakid sei ihre Strafe. Überraschenderweise hat sie recht: Eines Tages wird ein uraltes Raumschiffwrack unter der Großen Wüste entdeckt – das Kolonieschiff, mit dem die Kushans vor 3.000 Jahren ankamen. Fieberhafte Forschung setzt ein, und nur wenige Dekaden später beginnt eine Expedition ins Weltall: Die Suche nach der Heimatwelt.

Tanz im All

Homeworld ist ein Echtzeit-Strategiespiel in echtem 3D. Da es im All spielt, haben Sie absolute Bewegungsfreiheit. Jedes Schiff kann jeden Punkt eines dreidimensionalen Sektors anfliegen. Die Perspektive ist frei dreh- und zoombar, muß aber immer auf ein Schiff oder eine Gruppe von Schiffen zentriert werden. Im Spiel führt das zu filmreifen Kamerafahrten, wenn Sie mit flinken Mausbewegungen Ihre Einheiten umtanzen. Ihre Jagdgeschwader, Fregatten und Korvetten selektieren Sie genreüblich, indem Sie per Maus ein Viereck um die gewünschten Schiffe aufziehen. Wenn Sie dann mit dem Cursor über einen feindlichen Raumer fahren, verwandelt sich der Zeiger in ein Angriffssymbol; ein Klick löst die Attacke aus. Wie bei **StarCraft** gibt es allerlei Komfortfunktionen: Sie können Gruppen definieren und per Taste anwählen, alle Schiffe eines Typs per Doppelklick selektieren oder mehrere Gegner gleichzeitig als Angriffsziel angeben. Die Sichtweite beträgt etwa zehn Kilometer. Um zu erfahren, was weiter entfernt passiert, müssen Sie auf eine Übersichtskarte springen. Dort sehen Sie die Schiffe als farbige Punkte und können ihnen Bewegungsbefehle erteilen. All das wird Ihnen übrigens im Tutorial sehr gut vermittelt.



Ein gegnerischer Kreuzer attackiert unser Mutterschiff (rechts).



Nie ohne Mutter

Zu Beginn von **Homeworld** wählen Sie zwischen zwei Rassen, den Kushans und den Taiiden. Die andere Partei übernimmt dann in der Story die Rolle des bösen Feindes. Egal, welche Sie aussuchen, die Kampagne ändert sich dadurch nicht großartig – es ist hauptsächlich eine Geschmacksfrage, wessen Schiffe Sie schöner finden.



Schmucklose Zwischensequenzen in Schwarz-Weiß erzählen die epische Story.

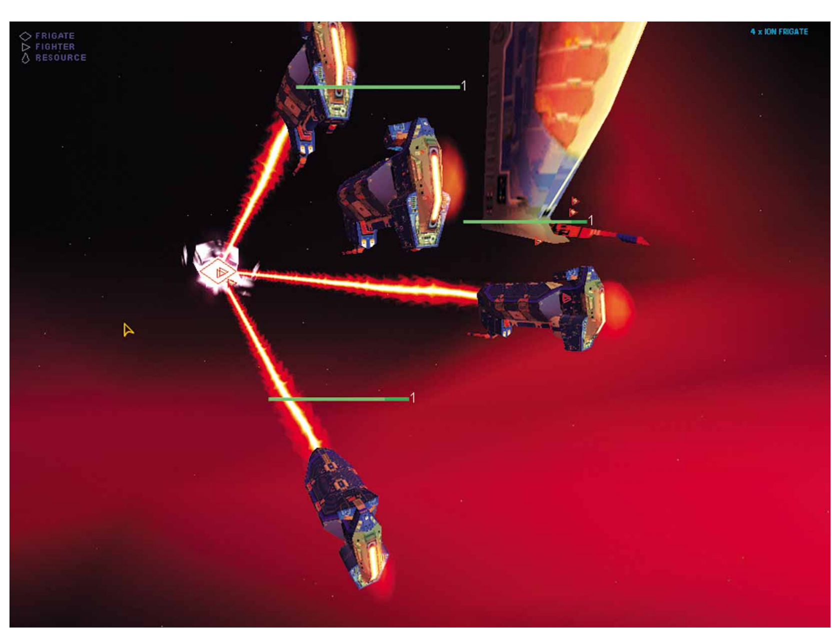
Die Rasse Ihrer Wahl baut dann ein gigantisches Mutterschiff, das während der Missionen Ihre Basis sein wird. Anders als bei **C&C 3** starten Sie nicht in jedem Einsatz bei Null, sondern nehmen das Mutterschiff und alle bis dahin gebauten Raumer mit. Um produzieren zu können, sind Ressourcen nötig. **Homeworld** hat nur eine: Materie. Ihre behäbigen Ernteschiffe beuten Asteroiden und Weltraumschrott aus.



Ein wuselflinker Schwarm von Jägern hat die Fregatte im Vordergrund bereits schwer beschädigt.

Kapern oder kaufen

Zugriff auf neue Schiffstypen erhalten Sie hauptsächlich durch Forschung. Dazu müssen Sie allerdings zuerst eine Wissenschaftsstation konstruieren. Falls Ihnen die Weißkittel darin zu langsam werkeln, können Sie bis zu sechs Stationen miteinander koppeln, um die Kapazitäten zu erhöhen. Alternativ lassen sich neue Technologien bei den Bentusi erwerben, einem mysteriösen Händlervolk, das zuweilen Ihre Wege kreuzt. Außerdem dürfen Sie mit speziellen Bergungskorvetten Feindschiffe kapern, die Sie dann selber einsetzen. Das beliebte Schere-Stein-Papier-Prinzip funktioniert dabei sehr gut. Ein Beispiel: Mächtige Ionenfregatten demolieren in Nullkommanichts gepanzerte Multigun-Korvetten, sind aber hilflos gegen Jägerschwärme, weil sie sich zu langsam drehen. Die flinken Jäger hingegen gehen im Kampf mit Multigun-Korvetten ein, weil die fieserweise mehrere Ziele gleichzeitig ins Visier nehmen können.

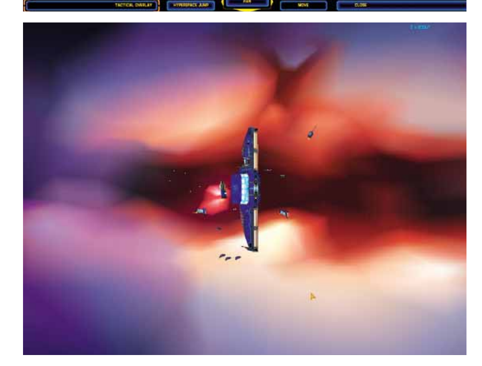


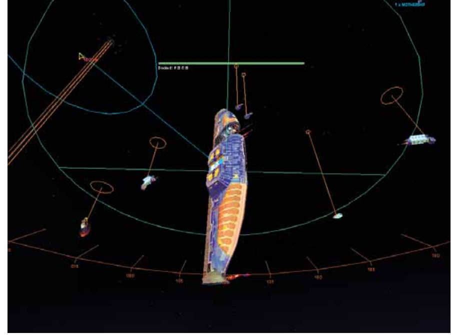
Unsere tödlichen Ionenfregatten brutzeln einen feindlichen Versorgungs-Kreuzer in effektvollem Strahlenfeuer. Oben ragt noch ein Teil unseres riesigen Mutterschiffs ins Bild.

Kugel gegen Wand

Als zusätzliches taktisches Element können Ihre Kampfraumer Formationen einnehmen. Ein »X« ist beispielsweise die ideale Anordnung für Jäger gegen Jäger, die »Wand« sollte eher von größeren Schiffen angewandt werden. Die »Kugel« taugt nichts, wenn etwa gleichgroße Feindraumer Sie forsch attackieren, ist aber tödlich, wenn Ihre Boote in dieser Formation ein mächtiges Dickschiff umhüllen und bekämpfen. Weiterhin können Sie Ihren Geschwadern einfache Taktiken wie »Vorsichtig«, »Neutral« oder »Aggressiv« vorgeben. Im vorsichtigen Modus gruppieren sich Ihre Schiffe zu Paaren, bei denen immer der zweite Pilot auf den ersten aufpaßt, was Verluste minimiert, aber die Angriffseffektivität sinken läßt.

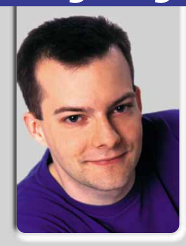






Das Mutterschiff der Kushans aus drei Perspektiven (von oben nach unten): Klein von oben in der Sensorkarte, von der Seite vor einem Sternennebel und von unten mit eingeblendeten Bewegungsparametern.

Jörg Langer



Star Wars zum Mitspielen

Trotz der aufwendigen Grafik kann Homeworld seine Echtzeit-Wurzeln nicht verbergen. Aber gerade die verflixt gute Optik hält mich bei der Stange. Nie zuvor war ein Strategiespiel so nah an den Weltraumschlachten von Star Wars oder der Odyssee des Kampfstern Galactica dran. Doch die komplexe Steuerung, vor allem das Navigieren in drei Dimensionen, muß erst gelernt werden. Im Verbund mit dem happigen Schwierigkeitsgrad wird das viele abschrecken. Geben Sie Homeworld eine Chance – Sie werden reicht belohnt werden. Mit einem ungewöhnlichen Strategie-Erlebnis der Atmosphäre-Klasse A+.

Gunnar Lott



Mutterschiff Galactica

Homeworld besticht anfangs durch schöne Grafik und neuartige Perspektive. Nach und nach offenbaren sich allerdings noch ganz andere Stärken: Die düster-epische Geschichte zieht mich in ihren Bann, und ein angenehm schauriges Allein-im-All-Gefühl stellt sich ein. Auf meinen Schulter lastet immerhin die Verantwortung für die Rasse der Kushans, deren letzte Überlebende an Bord meines Mutterschiffes sind. Endlich kann ich verstehen, wie sich Commander Adama vom Kampfstern Galactica gefühlt hat...

Pseudo-Kunst?

Zu bemäkeln gibt's aber auch ein paar Sachen: Nur weil Homeworld so verdammt schwer ist, fällt kaum auf, daß 16 Solomissionen trotz Skirmish-Modus ein bißchen wenig sind. Die Zwischensequenzen werden mit ihrem pseudo-künstlerischen Comicstil nicht jedermanns Sache sein. Und die Steuerung, Seele eines jeden 3D-Spiels, ist zwar gut, aber noch lange nicht perfekt. Nichtsdestotrotz lege ich das Spiel allen Strategen ans Herz, die mal abseits ausgetretener Echtzeit-Pfade tätig sein wollen.

Das All leuchtet

Der eigentliche Clou von Homeworld ist die wunderschöne Grafik, die durch die freie Kamera ein stimmiges 3D-Gefühl erzeugt. Die eigens für das Spiel entwickelte Engine arbeitet mit Auflösungen bis zu 1600 mal 1200 Pixeln und skaliert den Detaillevel der Raumschiffe, um Rechenleistung zu sparen: Je nach Entfernung von der Kamera bestehen die Schiffe, von denen schon mal 30 oder mehr gleichzeitig auf dem Bildschirm herumschwirren, aus 90 bis 900 Polygonen. Zum Vergleich: Ein normaler Half-Life-Gegner hat etwa 1.000. Um das naturgemäß schwarze All nicht allzu trist wirken zu lassen, gibt es farbig leuchtende Nebelwolken, die teils nur Hintergrund sind, teils aber auch durchflogen werden können. Besonders gut machen sich die transparenten Turbinenstrahlen der Schiffe, die nicht nur hübsch aussehen, sondern auch noch anzeigen, in welche Richtung das Ding gerade fliegt. Leider halten die mäßigen Zwischensequenzen im Comicstil nicht den hohen Standard der Spielgrafik.

Acht Feinde sollt ihr sein

Wenn Sie die knifflige Solokampagne bestanden haben, ist der Spaß noch nicht vorbei: Im komfortablen Skirmish-Modus führen Sie Gefechte gegen die geschickt agierende KI, wobei Sie mit allerlei Parametern die Art der Auseinandersetzung festlegen dürfen. Anstatt den Computer aus dem Weltraum zu blasen, können Sie auch im Netzwerk oder über Sierras Battlenet-Konkurrenten WON im Internet gegen bis zu sieben menschliche Admiräle antreten. Praktischerweise benötigen Sie keine eigene CD, um an Multiplayer-Partien teilnehmen zu können. GUN

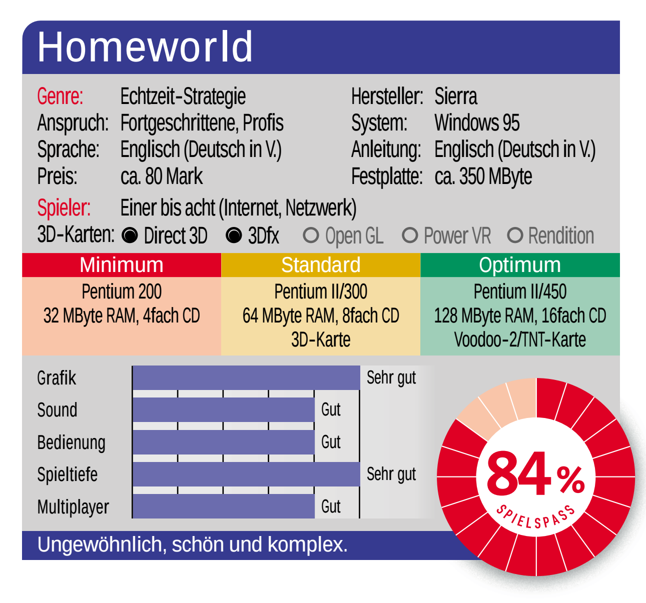
→ www.won.net



Im Baumenü geben Sie per Mausklick neue Raumer in Auftrag.



Eine Staffel Angriffsjäger aus der unpraktischen, aber beeindruckenden Nahansicht.



Homeworld

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in V.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in V.)
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 350 MByte

Spieler: Einer bis acht (Internet, Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 128 MByte RAM, 16fach CD Voodoo-2/TNT-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

84 % Spielspass

Ungewöhnlich, schön und komplex.

Dunkle Geschäfte

Shadow Company

Spannende Scharmützel à la Commandos und motivierendes Truppenmanagement wie in Jagged Alliance 2 treffen auf die KI von Rainbow Six.

Komm zu den Söldnern, hatten sie gesagt. Und dann sowas: Als der Miet-Krieger Larry Underwood mit seinen Mannen in einen Hinterhalt gerät, läßt ihn sein Auftraggeber schnöde im Stich. Zusammen mit zwei seiner Männer kann Larry dem Gemetzel entkommen und kennt nur noch ein Ziel: Sich in den folgenden zehn Einsätzen des Echtzeit-Strategiespiels Shadow Company an ihm zu rächen.

Commandos stand Pate

Bei Shadow Company standen offensichtlich Jagged Alliance 2 und Commandos Pate. Sie führen einen kleinen Haufen Söldner in Echtzeit gegen allerhand Rebellen, Kriminelle und Soldaten ins Feld. Dabei kommt es selten zu mehr als kleinen Scharmützeln zwischen fünf bis zehn Kombattanten. Da Ihre Streiter nur wenige Treffer vertragen, ist es in den meisten Fällen günstiger, den Feind zu umgehen statt sich auf Feuergefecht einzulassen. Zwischen den Einsätzen sorgen Sie für Waffen und Ausrüstung, verkaufen Beutegut und rekrutieren neue Männer. Anders als seine Vorbilder spielt Shadow Company auf einer vollständig dreidimensionalen Karte, die Sie zur besseren Übersicht vergrößern und drehen können. Die Grafik ist recht ansehnlich, allerdings schränkt dichter Nebel die Sichtweite ein, und die Polygone werden nur durch grob aufgelöste Texturen bedeckt. Dafür ist in den Levels nahezu alles kaputtbar, zusätzlich gibt's ein einigermaßen glaubhaftes Physikmodell: Granaten kullern einen Abhang hinunter und sprengen Benzintanks, LKWs hinterlassen Spuren und rutschen auf nassem Gelände; sogar die Tageszeit ändert sich. Ein Vorteil der 3D-Grafik sind die echten Sichtlinien: Wenn Sie einen Ihrer Männer in den Rücken eines Gegners schicken, merkt der meist erst was, wenn es schon zu spät ist. Andererseits kann es äußerst unangenehme Überraschungen geben, wenn Ihr Kämpfer um die nächste Ecke lugt...



Mit diesem gekaperten Panzer ist der Rest der Mission nur noch ein Kinderspiel (800x600).

Die Mischung macht's

Wie in Jagged Alliance 2 verfügen Ihre Söldner über diverse Erfahrungswerte wie »Anschleichen«, »Sprengstoff« oder »Medizin«, die sie von Mission zu Mission verbessern oder bei miesen Lei-

Rüdiger Steidle



Ganz knapp daneben

Gedeckt von meiner Scharfschützin taucht mein Nahkämpfer aus seinem Versteck und schleudert eine Granate. Der Sprengkörper explodiert direkt vor drei Wachposten. Als sich der Rauch verzogen hat, liegt ein Soldat tot am Boden. Sofort heulen Alarmsirenen und die Gegner schwärmen aus – sollte man meinen. In Wahrheit kratzt die Überlebenden das alles kein bißchen. Sie stehen einfach da und warten auf die nächste Granate.

Zu dumm zum schießen

Aus Shadow Company hätte eine Art Commandos in 3D werden können. Die Einsätze sind wirklich spannend: Geduckt anschleichen, schnell zuschlagen und ungesehen wieder verschwinden – das läßt echtes Kommando-Feeling aufkommen. Dazu gibt's originelle Missionsziele und zwischen den Szenarios motivierendes Truppenmanagement. Was Shadow Company aber den Sprung in die 80er-Wertungsränge verwehrt, ist die schlechte KI, die glatt aus Rainbow Six stammen könnte. Die Gegner sind erst im harten Schwierigkeitsmodus eine Herausforderung und machen selbst dann noch durch ihr tumbes Verhalten viel von der dichten Atmosphäre zunichte.



In Rußland jagen Sie dieses Atom-U-Boot mit einer gut plazierten C4-Sprengladung in die Luft (640x480).

stungen auch mal verschlechtern. Die Auswirkungen merken Sie beim Spielen deutlich: Ein Sprengstoffexperte trifft



Dieser freundliche Herr erklärt Ihnen in kurzen Videos die Missionsziele.

mit dem Wurfmesser nicht einmal ein Scheunentor. Um die Missionen zu überstehen, ist meistens eine gute Mischung aus Fernkämpfern und Nahkampfspezialisten nötig. Während die Scharfschützen die Posten auf den Wachtürmen beharken, stürmen die Nahkämpfer nach vorne, locken die Gegner mit Granaten aus dem Hinterhalt oder legen Zeitbomben. Per Mausklick spurten sie los, laufen geduckt in Deckung, robben vorsichtig auf einen Gegner zu oder eröffnen das Feuer. Sofern ein Söldner über den entsprechenden Charakterwert verfügt, darf er auch ein Fahrzeug kapern. Beispielsweise schippern Ihre Leute im Gummiboot auf eine feindverseuchte Bohrinsel oder walzen im Panzer die Gegner platt. Weil Sie nicht ständig alle Ihre Untergebenen im Blickfeld haben können, lassen die sich in einen Überwachungsmodus versetzen, in dem sie selbständig Ziele bekämpfen und sich verteidigen.

Knipsen und ausknipsen

Die Einsätze sind äußerst abwechslungsreich: Einmal überfallen Sie einen Drogenboß auf seiner Yacht und verbrennen seine Koka-Vorräte. Ein andermal verwanzen Sie das Hauptquartier eines Waffenhändlers und fotografieren in einer dritten Mission eine russische Waffenfabrik. Dabei wechselt auch die Landschaft entsprechend: In Kolumbien durchwaten Sie Sümpfe, in Rußland stapfen



Auch aus nächster Nähe sind die Soldaten sehr detailliert gezeichnet.

Sie durch tiefen Schnee und bleiben nur mit der passenden Tarnkleidung unentdeckt. Innerhalb der Aufträge gibt es immer mehrere Zwischenziele, die Sie meist in beliebiger Reihenfolge angehen können. So müssen Sie in dem Auftrag in der russischen Waffenschmiede nebenbei noch ein Atom-U-Boot sprengen und einen Gefangenen befreien. RS

Shadow Company

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Ubi-Soft
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 380 bis 630 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/233 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/333 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

79% Spielspass

Guter Commandos-Konkurrent mit KI-Mängeln.

Neue Missionen für Profi-Siedler

Siedler 3
Geheimnis der Amazonen

Das neue Siedler-Volk bringt ungewohnte Herausforderungen: Statt fröhlichem Aufbauwuseln erwartet Sie knallhartes Mikro-Management.

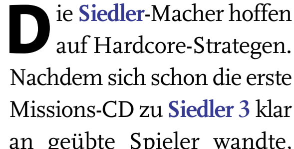
Mick Schnelle



Siedler Impossible

Das Geheimnis der Amazonen ist derart schwer, daß es oft keinen Spaß mehr macht. Kleines Beispiel gefällig? Die allererste Kampagnen-Mission habe ich nur mit regelmäßigem Speichern und Laden geschafft, um der bereits sehr früh heranstürmenden Gegnerschar auch nur annähernd gewachsen zu sein. Ein zu spät gebautes Bergwerk, und der Nachschub kommt ins Stocken – die Mission ist verloren.

Wer die schwere erste Missions-CD mit links erledigt hat, kann sich an den Amazonen versuchen. Normalspieler werden gnadenlos überfordert.

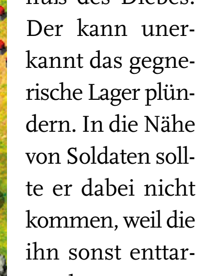


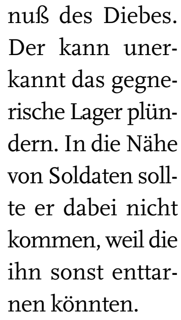
Auf Demo-CD: spielbare Demo

Die Siedler-Macher hoffen auf Hardcore-Strategen. Nachdem sich schon die erste Missions-CD zu Siedler 3 klar an geübte Spieler wandte, setzt Blue Byte mit dem zweiten Addon noch eins drauf. Das Geheimnis der Amazonen werden nur abgebrühte Profis ergründen können.

Alchemie und Honigwein

Den ersten Feldzug bestreiten Sie auf der Seite der kriegerischen Feministinnen und lernen dabei einige Neuerungen kennen. So produziert die Imkerin Honig, der zu Met weiterverarbeitet wird. Zum Dank für dieses Labsal stärken die Götter Ihre Truppen. Die Alchimistin verwandelt Edelsteine und Schwefel in Gold. Gelegentlich geht das aber auch schief, und es entsteht Eisen. Die einschneidenste Neuerung ist der magische Gong. Dieses auf Rollen gelagerte Instrument karren Sie an die Front und zerbröseln damit gegnerische Gebäude. Allerdings müssen Sie die hohe Durchschlagskraft mit riesigen Goldmengen beim Bau teuer bezahlen. Freund und Feind, den Sie in Kampagne 2 verkörpern, kommen in den Genuß des Diebes. Der kann unerkannt das gegnerische Lager plündern. In die Nähe von Soldaten sollte er dabei nicht kommen, weil die ihn sonst enttarnen könnten.





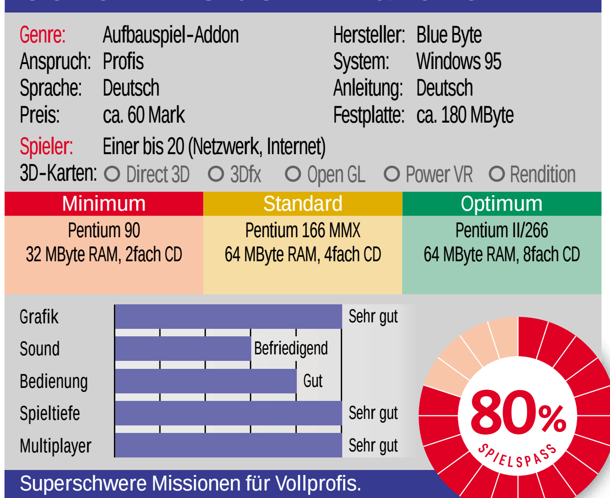
Die Imkerin gewinnt aus Bienenstöcken Honig, aus dem wiederum Wein entsteht.



Den gebäudevernichtenden Gong können Sie sich nur ganz selten leisten.

Ressourcen-König

Neu im Multiplayer-Spiel ist der Wirtschaftsmodus. Statt Armeen regieren hier die Ressourcen. Wer zuerst eine vorgegebene Anzahl an Rohstoffen oder Produkten erreicht, hat gewonnen. Mittels Missionseditor können Sie eigene Solo- und Mehrspieler-Partien entwerfen. MIC



Geheimnis der Amazonen

Genre:	Aufbauspiel-Addon	Hersteller:	Blue Byte
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 60 Mark	Festplatte:	ca. 180 MByte
Spieler:	Einer bis 20 (Netzwerk, Internet)		

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Open GL, Power VR, Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 32 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 166 MMX 64 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut

80% Spielspass

Superschwere Missionen für Vollprofis.

In Echtzeit gegen Ekelmonster

Abomination

Mutanten überfallen die USA – nur Ihr Team kann die Invasion stoppen!

Der unbekannte Virus, der im Echtzeit-Taktikspiel **Abomination** für Horror sorgt, rafft beinahe die gesamte Bevölkerung der USA in wenigen Tagen dahin.

Explosionen verletzen alle Leute im Umfeld.

Kurz darauf klettern seltsame Mutanten aus ihren Löchern und terrorisieren die wenigen Überlebenden. Sie sollen mit einem kleinen Team von Spezialisten Licht in die mysteriösen Vorgänge im Seuchenherd einer verwüsteten Großstadt bringen.

Seuchenkommando

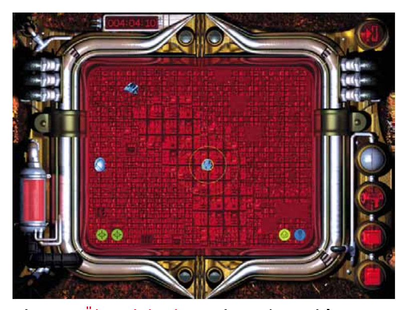
Der Ausgangspunkt Ihrer Operationen ist eine schmucklose Übersichtskarte der Stadt, auf der wichtige Gebäude markiert sind – die gilt es zu verteidigen. Während die Zeit unbarmherzig weitertickt, erscheinen nach und nach Krisenherde auf dem Stadtplan. Dorthin sollten Sie schnellstmöglich Einsatzteams schicken, die nach dem Rechten sehen. Für jede Mission wählen Sie vier Teilnehmer aus Ihrer 16 Mann starken Reserve. Acht Ihrer Truppenmitglieder haben Spezialfähigkeiten: »Ninja« kann sich kurzzeitig unsichtbar machen, »Doc« heilt auf Befehl seine Teamkameraden. Bevor sich Ihre Mannschaft in den Kampf stürzt, teilen Sie individuell Bewaffnung und Ausrüstung zu.

Missionsvielfalt

Am Zielort erfahren Sie, welche Art von Aufgabe Ihr Trupp zu bewältigen hat: Mal sollen Sie alle Feinde auslöschen, dann wieder Bomben entschärfen oder Menschen evakuieren. Die Missionen erledigen Sie in einer isometrischen Ansicht des Stadtviertels, das jeweils zufällig generiert wird. Ihre vier Polygonstreiter bewegen Sie in Echtzeit über das Schlachtfeld. Per Rechtsklick auf eine Figur können Sie für jeden Soldaten eine Vielzahl von taktischen Vorgaben machen: Ob er knien oder liegen soll, Feuerruhe bewahrt oder Feinde verfolgt. In Gefechten mit den mutierten Gegnern dürfen Sie die Zeit wie in **Baldur's Gate** jederzeit anhalten, um neue Befehle zu geben. Am Ende jedes Einsatzes werden alle eroberten Gegenstände geborgen, bessere Waffen untersuchen Ihre Labors automatisch. Erfahrungspunkte dürfen Sie auf sechs Charakterwerte verteilen. CS



Bei so vielen Gegnern auf einmal hat Ihr Team praktisch keine Chance; außerdem gehen dabei selbst schnelle Rechner in die Knie.



Die rote Übersichtskarte ist schmucklos.

Christian Schmidt



Lieber rundenbasiert

Ein neues Opfer des Echtzeit-Wahns: Die taktischen Möglichkeiten von Abomination würden in rundenbasierten Kämpfen viel besser zur Geltung kommen, so gehen sie unbeachtet unter. Sobald Sie im Kampf einen Schuß abgeben, stürmen sämtliche Gegner in der Umgebung auf Ihre Leute ein; in den dann anstehenden Massenschlachten werden taktische Manöver sinnlos, weil sie zuviel Zeit kosten. Im Kugelhagel beißen mühsam aufgepäppelte Elitesoldaten in Sekundenschnelle ins Gras – das nervt ebenso wie unfaire Stellen, wenn etwa eine Horde plötzlich aufgetauchter Mutanten Ihr angeschlagenes Team bei der Rückkehr zum Auto niedermäht.

Immerhin sehen die zufälligen Karten sehr nett aus, und die langsame Entwicklung der Hintergrundgeschichte hält nervenstarke Strategen lange bei der Stange.

Abomination

Genre:	Echtzeit-Taktik	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 900 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem, Email), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Open GL, Power VR, Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 266 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD

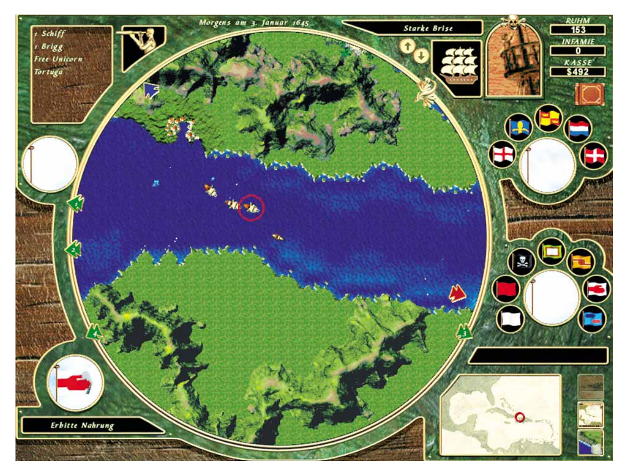
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

63% Spielspass

Schwache Kreuzung aus Syndicate und X-Com.

Unter schwarzer Flagge

Dumpfe Langeweile auf hoher See.



So unspektakulär wie die simple Grafik ist das ganze Spiel.

Der Titel **Unter schwarzer Flagge** läßt auf ein spannendes Piratenspiel hoffen, doch in Wahrheit verbirgt sich dahinter Langeweile pur. Als angehender Kaper-Käpt'n befahren Sie die Karibik zwischen 1627 und 1700 auf einer Seekarte, die grafisch nicht unspektakulärer sein könnte. Stoßen Sie auf plünderträchtige Schiffe, wechselt die Perspektive in eine Nahsicht, in der die Farbe Blau klar dominiert. Über eine Handvoll unbezeichnender Winz-Icons schicken Sie Ihre kümmerlich animierten Schiffchen ins Gefecht und entern gegnerische Pötte. Die so erbeuteten Güter verhökern Sie per Mausklick im nächsten Hafen. MIC

Mick Schnelle

Kein Flair

Seit Sid Meiers Pirates ist kein Piratenspiel mehr herausgekommen, das Flair gehabt hätte. Unter schwarzer Flagge bildet keine Ausnahme. Die Grafik ist mau, Steuerung und Menüstruktur sind unübersichtlich. In den staubtrockenen Mix aus Schmalspurhandel und Minimalstrategie bringt auch die nette Musik keinerlei Atmosphäre.

Unter schwarzer Flagge

Genre:	Strategiespiel	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 600 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/300 32 MByte RAM, 6fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

47% Spielspass

Spielerisch so trocken wie Schiffszwieback.

Biing 2

Spielkonzepte aus der Gruft.

Stellen Sie sich folgendes Szenario vor: Ein Programmierer findet eine verstaubte Diskette mit einem uralten Programmcode. Statt ihn umweltgerecht zu entsorgen, peppt er ihn mit halbnackten Mädels auf und versieht das Ganze mit einem peinlichen Videovorspann, der die Qualitätskontrolle für Telefonsex-Reklame nicht bestanden hätte. So ähnlich kann man sich die Entstehungsgeschichte von **Biing 2** vorstellen. Als Betreiber einer lustvollen Freizeitanlage errichten Sie Nachtclubs und Sado-Maso-Kammern. Dann stellen Sie ein paar fesche Play-Bunnys ein, und schon strömt die zahlungsfreudige Kundschaft ins Haus. Mit der Zeit erweitern Sie die Anlage, kaufen neue Grundstücksparzellen und richten Ihre Lokalitäten ein. Überschüsse werden in Attraktionen wie Badestrände und ein Lusthotel investiert. MIC

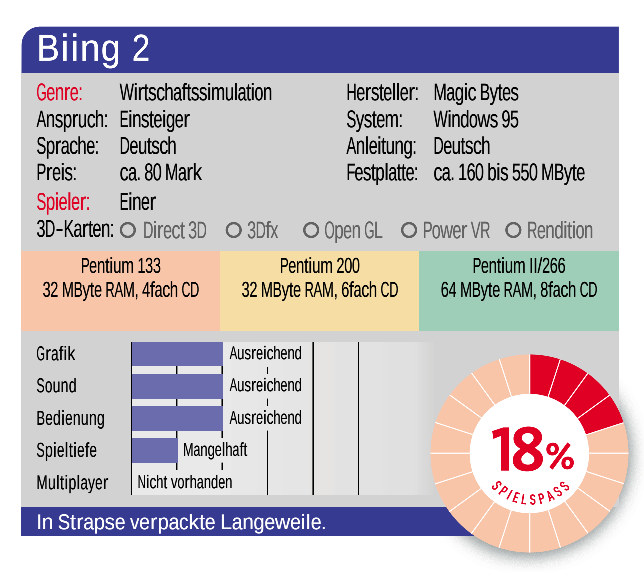
Mick Schnelle

Onscreen-Trash

Ich hatte sie schon für ausgestorben gehalten: Jene Wirtschaftssimulationen, in denen man über statische Screens Krankenhäuser oder eben Freizeitparks leitet und sich am virtuellen Bankkonto ergötzt. Selbst das miese Wet bot mehr Spielspaß als diese Erbsenzählerei. Die dümmlichen Videos der Onscreen-Hilfe verleihen Biing 2 immerhin satten Trash-Charakter.



Selbst dieses freizügige Outfit macht das Spiel nicht interessanter.



Biing 2

Genre:	Wirtschaftssimulation	Hersteller:	Magic Bytes
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 160 bis 550 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden

18% Spielspass

In Strapse verpackte Langeweile.

Chroniken des Schwarzen Mondes

Schwerter und Magie gegen das Böse.

Sie sind Wismerhill, Retter des Reiches. Krieg bedroht die Welt, und Sie sind ausgezogen, Lhynn zu einen. Ihr magiebegabter Held läuft anfangs allein durch die Lande, gewinnt unterwegs Verbündete und befehligt schließlich riesige Armeen in Echtzeit-Schlachten ohne Basisbau. Neben den leicht in heilloses Gewusel ausartenden Kämpfen besteht Ihre Hauptaufgabe darin, Ihre Lehen zu verwalten und neue Truppen auszuheben. Es gibt zehn verschiedene Völker und insgesamt über 100 Missionen. Falls Ihnen das nicht reicht, können Sie mit dem beiliegenden Editor weitere basteln. Auf den seinerzeit angekündigten Mehrspieler-Modus hat Cryo dezent verzichtet. GUN

Gunnar Lott

Hinter'm Mond

Chance vertan: Ein stimmungsvoller Hintergrund und ein gutes Spielprinzip machen noch kein gutes Spiel. Mit der veralteten Grafik und dem bis auf einige nette Choräle eintönigen Sound könnte ich leben. Weit ärgerlicher sind die fehlende Speicherfunktion während der Schlachten und die fummelige Steuerung. So taugen die Chroniken nur für Hardcore-Fans der Comic-Vorlage.




Trotz verlorener Übersicht vermöbeln die Ritter des Lichts ihre Feinde.

Chroniken des Schwarzen Mondes

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Cryo
Anspruch:	Einsteiger bis Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 350 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 166	Pentium 233	Pentium II/300
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

59% Spielspass

Leicht verhunzte Echtzeit-Strategie.

Sport

Michael Galuschka



Schrottplatz Sport

Wer sich die Sportrubrik der letzten Ausgaben mal etwas genauer ansieht, kann über die Quantität auf keinen Fall meckern. Titel gibt's genug, doch die meisten sind nicht umsonst in den Kurztest-Teil strafversetzt worden. Wahrscheinlich ist ein lustlos runterprogrammiertes Rennspiel oder das 99er Golfupdate mit erweiterten Hosenfarben wirklich einer der sichersten Wege, um in untersten Wertungs- und Interessensregionen zu landen.

Um so erfreuter war ich über die Qualität der diesmaligen Titel: Mit **NHL 2000** geht EAs brillante Hockeyreihe auch ins dritte GameStar-Jahr als unangefochtener Spitzenreiter. Das toll aussehende **Sega Rally 2** bedient vorzüglich alle Freunde einer gepflegten Spielhallen-Raserei. Besonders überrascht aber war ich vom **Kicker Fußball Manager**. Die Entwickler von Heart-Line haben nicht nur zum Feinschliff angesetzt, sondern gleich noch den albernen Comic-Look und den noch alberneren Namen über Bord geschmissen. Na also, es geht doch.



Sport

»Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.« [Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2000	Sportspiel	NEU	92%
2	Fifa 99	Sportspiel	1/99	89%
3	Frankreich '98	Sportspiel	6/98	88%
4	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
5	Nice 2	Rennspiel	11/98	88%
6	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
7	Links LS 99 Edition	Sportspiel	4/99	87%
8	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
9	NBA Live 99	Sportspiel	1/99	86%
10	Kicker Fußball Manager	Manager	NEU	85%
11	Need for Speed 4	Rennspiel	8/99	85%
12	Sega Rally 2	Rennspiel	NEU	85%
13	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
14	Anstoss 2 Gold	Manager	12/98	84%
15	Midtown Madness	Rennspiel	7/99	82%
16	Tiger Woods 99	Sportspiel	11/98	82%
17	Grand Prix 500ccm	Rennspiel	12/98	82%
18	Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	81%
19	Nascar Racing 99	Rennspiel	2/99	79%
20	Fußball International 2000	Sportspiel	10/99	78%
21	Superbike World Champ.	Rennspiel	4/99	78%
22	Bundesliga Stars 2000	Sportspiel	9/99	77%
23	Links Extreme	Sportspiel	8/99	77%
24	Castrol Honda Superbike 2000	Rennspiel	9/99	75%
25	NBA Inside Drive 2000	Sportspiel	NEU	74%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

Inhalt

Tests

Die Sportreferenz, die aus der Kälte kam

NHL 2000



Eishockey-Rauhbeine zeigen Gefühle: Die lebensecht animierten Visagen der Puckjäger bringen Freud' und Leid beim Kampf um den Stanley Cup rüber. Auch spielerisch ist die neue NHL-Version top.

Die Neulinge aus Atlanta bekommen zur Begrüßung ein Tor von den San José Sharks eingeschenkt (800x600, Direct3D).



Auf Demo-CD: spielbare Demo

Zu unsteten Zeiten wachsender Scheidungsquoten ist auf Sportspieler noch Verlaß. Diese treue Spezies neigt zu einer Form der Monogamie, die zwar keine neuen Rentenzahler in die Welt bringt, aber immerhin die Haushaltskassen der Software-Industrie saniert. Denn in guten wie in schlechten Zeiten steht der Fan seiner Lieblingsserie bei und kauft Jahr für Jahr die neueste Folge. Dank dieser Stammkundschaft erlebt die NHL-Eishockeyreihe von EA Sports nun bereits die siebte PC-Auflage. Vom »verflixten siebten Jahr« keine Spur: Im Gegensatz zum letztjährigen Modell ist NHL 2000 mehr als ein besseres Update. Handfeste Verbesserungen bei Steuerung und Spielmodi zeichnen den jüngsten Sproß ebenso aus wie eine weitere Aufrüstung bei den grafischen Details.

Nur eine gewisse Kantigkeit der Spielfiguren verhindert noch die Verwechslung mit TV-Bildern. Je nach Grafikkarte läßt sich die Auflösung von 640 mal 480 auf gespenstisch hohe Werte steigern.

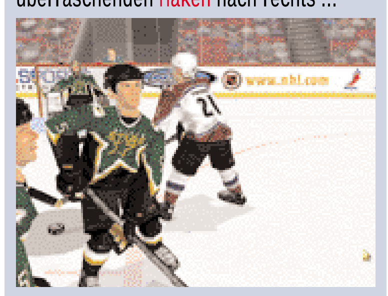


Mit der von NHL 99 geerbten Balkenanzeige können Sie die Schußwucht besser dosieren.

Körpertäuschungen


Colorado-Star Peter Forsberg kurvt auf Dallas-Abwehrspieler Zubov zu.


In letzter Sekunde macht Forsberg einen überraschenden Haken nach rechts ...


und erobert hinter dem sichtlich verdutzten Zubov die Scheibe zurück.


Auf diese Weise kommt Forsberg frei vorm Dallas-Tor zum Schuß – 1:0!

Eine TNT-2-Grafikkarte mit 32 MByte Video-RAM spuckt beispielsweise bis zu 1600 mal 1200 Pixel aus. Die fotorealistischen Gesichter der Spieler sind passend animiert. Kurz vor einer Schlägerei gucken die Jungs richtig fies, Tore werden hingegen mit breitem Zahnpasta-Reklame-Lächeln gefeiert. Bei Verweisen auf die Strafbank gibt's kleine Schiedsrichterdiskussionen, inklusive »Wer? Ich?«-Entrüstungsmiene.

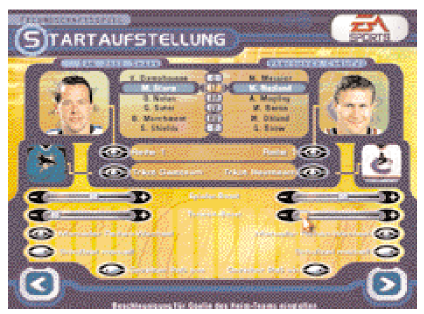
Gesichtskontrolle

Besonderen Spaß bereitet diese Animationstechnik in Verbindung mit der neuen Gesichter-Importfunktion. Ein digitalisiertes Foto reicht als Grundlage. Sie müssen nur noch ein paar Eckpunkte für Augen, Mundwinkel, Nase und Schädelkonturen anpassen. Dann kalkuliert das Einbau-Renderprogramm in Sekundenschnelle eine 3D-Spielfigur samt animierten Gesichtszügen. Mit ein bißchen Nachbesserungs-Feintuning sowie der Wahl von passender Augenfarbe und Haarpracht lassen sich halbwegs wiedererkennbare Resultate erzielen. Schade nur, daß es keine größere Auswahl an Frisuren und Kopfformen gibt. Zu guter letzt statten Sie den Eigenbauspieler mit beliebigen Talentwerten aus und lassen ihn im Team Ihrer Wahl antreten. Auch der Sound ist flexibel: Sie wählen aus einer (kurzen) Liste aus, mit welchem Vornamen der Kommentator Ihre Figur bezeichnet.

Monster-Check

Spielerischer Anspruch und Steuerung haben eine Niveaustufe zugelegt. Wer nicht gerade NHL-Stammspieler ist, sollte erst einmal im Anfänger-Modus warm werden. Da sind bei gebremsten Tempo nur zwei Feuerknöpfe belegt, was zu spaßigen Warmschießpartien gegen verdummte Computergegner führt. Wenn Sie sich so mit Schlittern, Passen und Schießen vertraut gemacht haben, sind Sie reif für die weiteren Steuerungsnuancen. Die Turbo-Taste sorgt für kräftezehrende Sprints, der Reverse-Knopf bewirkt eine flotte 180-Grad-Drehung. An das


Nach einem Kung-Fu-Check geht der slowakische Nationalstürmer zu Boden (800x600, Direct3D).



Mit dem Torwart-Boost-Balken läßt sich die Stärke der Goalies stufenlos bremsen.

»Strafen« bei 3D-Shootern erinnert die Sidestep-Technik, bei der Ihre Figur zur Seite wegtänzelt. Sie können auch gezielt einen Mitspieler vor das gegnerische Tor beordern, damit er dort einen Schuß gefährlich abfälscht – eine beliebte Verzweiflungstaktik für Überzahlsituationen. In der Verteidigung gibt es neben Hakelversuchen und Bodychecks zusätzlich den »starken Check«. Der erweist sich als bessere Nahkampfvariante mit Anlauf und Stockeinsatz, inklusive erhöhter Verletzungs- und Strafbank-Gefahr. Rammböcke auf Schlittschuhen, die in der Exekutive einen besonders harten Bums haben, kann man an ihrem rot dargestellten Namen erkennen.

Ausgetrickst

Gründlich überarbeitet wurden die Spezialbewegungen. Eine Körpertäuschung (»Deke«) läßt sich jetzt jederzeit im Angriff versuchen, doch die Erfolgschancen hängen stark von den Talentwerten der Spielfigur ab. Auch Volleyschüsse finden etwas häufiger ihren Weg ins Netz als

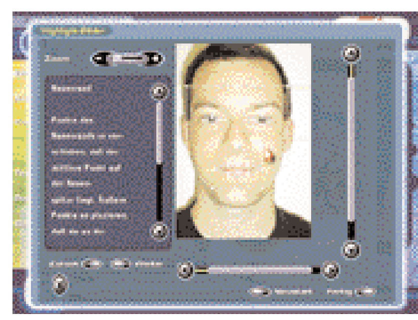
Michael Galuschka



Frischer Schwung

Der erste Eindruck ist eine mittlere Enttäuschung: Das Intro – nett, aber sehr uninspiriert; die Menügrafik – laß ich gerade noch als Geschmackssache durchgehen; die Musik – mein Gott, wo ist die geniale Hardrock-Mucke hin? Doch nach fünf Minuten auf dem Eis ist alles Gemeckere vergessen. Speziell im Angriff macht Computer-Eishockey mit NHL 2000 Laune wie nie zuvor. Endlich keine schablonenartigen Standard-Angriffe mehr, endlich haben auch krachende Schlagschüsse und meine mühsam antrainierten One-Hander-Schmankerl wieder echte Erfolgschancen.

Geradezu genial sind die Boost-Regler, deren Auswirkungen deutlich spürbar sind und eine haargenaue Anpassung ans eigene Leistungsvermögen erlauben. Lediglich absoluten Cracks dürften die Goalies diesmal ein wenig zu schwach sein. Mir kommt das gerade recht: Es gibt nur wenige Computer-Erlebnisse, die befriedigender als ein schön herausgespieltes NHL-Tor sind.



Die Grundlage für selbstgeschnitzte Eishockeyspieler ist ein digitales Foto, auf dem Sie Gesichtseckpunkte definieren.



Für polizeiliche Fahndungszwecke reicht die Ähnlichkeit des 3D-Schädels nicht aus, aber putzig ist er auf jeden Fall.

bei **NHL 99**, wo die meisten Treffer aus Abprallern resultierten. Wem die Goalie-Leistungen immer noch zu gut sind, der darf das generelle Können der Keeper manipulieren. Auch für die Feldspieler gibt es einen solchen »Boost«-Balken, mit dem sich im Nu ein Vor- oder Nachteil fürs gesamte Team einstellen läßt.

Die Soundkulisse ist vom kompetent mittobenden Publikum und von emsig schnatternden Sprechern geprägt. Das deutsche Reportergespann müht sich ebenso redlich wie vergebens, dieselbe mitreißende Atmosphäre wie die Kollegen der US-Version zu erplaudern. Auf der CD-ROM war leider kein Platz für die Originalkommentare. Inhaltlich sind die deutschen Sprachhäppchen dafür etwas gehaltvoller geworden. Durchaus treffende Analysen gehen auf Stärken und Schwächen der Teams ein, loben besonders gute Spieler und outen enttäuschende Akteure.

Die Online-Unterstützung geriet im Vergleich zu **NHL 99** stabiler und komfortabler; die Verwaltung von Internet-Ligen wird besser unterstützt. Ärgerlich: Für Multiplayer-Varianten jeglicher Art ist eine Original-CD pro Computer notwendig. Und der Support für direkte PC-Verbindung per seriellem Kabel wurde gestrichen.

Karriere machen

Am Ende einer Saison ist noch lange nicht Schluß. Sie können bis zu zehn Spielzeiten hintereinander erleben und dabei langfristig die Personalpolitik planen. Alternde Veteranen bauen ab und gehen in den Ruhestand. Beim »Rookie Draft« picken Sie sich Talente zur Kaderauffrischung heraus. Außerdem buhlt man um die Gunst etablierter Stars, deren Verträge bei anderen Vereinen auslaufen. Finanzielles Feinmanagement mit Gehaltspoker gibt es aber nicht. Sie können auch gänzlich auf Eis-Action verzichten, die Ergebnisse berechnen lassen und sich als Manager ausschließlich den strategischen Entscheidungen widmen.

Am Ende der zehnjährigen Karriere erwartet Sie aber eine kleine Enttäuschung: Es gibt weder ein Belohnungsvideo noch eine zusammenfassende Statistik über Ihre Saisonerfolge. HL



Der einschußbereite Lehtinen wird rüde attackiert und geht zu Boden. Oben ist eine Nahaufnahme des verletzten Stürmers zu sehen.



Die brillante Präsentation vor Spielbeginn heizt die Atmosphäre im Stadion gewaltig an.

Heinrich Lenhardt



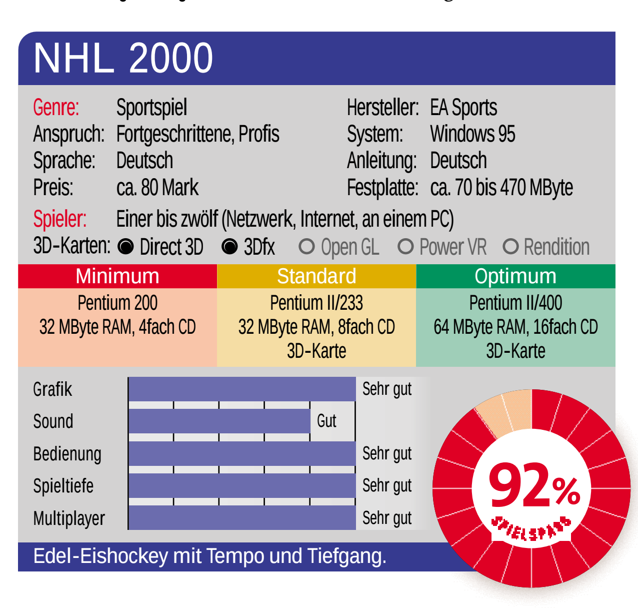
Guter Jahrgang

Ich erahne langsam ein gewisses System: NHL-Spiele mit ungeraden Jahreszahlen sind meist weniger inspirierte Updates. Eine gerade Zahl im Namen deutet hingegen auf vollmundige, rundum gelungene Jahrgänge hin. NHL 2000 bestätigt diese These mit vielen sinnvollen Erweiterungen, die auf eine erprobte Modellplattform montiert wurden. Das Tempo ist höher, die Checks sind härter, die Steuerung raffinierter. Die renovierte Computerintelligenz äußert sich in mehr Angriffsschwung und knüppelharter Verteidigung.

Mittendrin statt nur dabei

Die passend animierten Gesichter sind eine echte Schau und lassen die Akteure fast schon gespenstisch echt wirken. Mein geheimer Liebling im Reigen der Neuerungen ist das Importieren eigener Visagen. Klingt im ersten Moment nach Kindergarten-Feature, ist aber eine erstaunliche Stimmungs-Vitaminspritze.

Unverständlich: Der 10-Jahres-Saisonmodus schöpft mangels Langzeitstatistik nur sein halbes Motivationsreservoir aus. Insgesamt ist das Nörgelpotential aber minimal. Im Gegensatz zur weniger inspirierten 99er Version ist NHL 2000 ein uneingeschränkt kaufenswertes Sport-Highlight mit stabiler Motivations-Formkurve.



NHL 2000

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	EA Sports
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 70 bis 470 MByte

Spieler: Einer bis zwölf (Netzwerk, Internet, an einem PC)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/233 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut

92% Spielspass

Edel-Eishockey mit Tempo und Tiefgang.

Technik-Check: NHL 2000

Die wichtigsten Fakten zur leicht verbesserten Grafikengine von NHL.

Grafik-Check:
① 640x480, 50% Details
② 640x480, Software, alle Details
③ 1024x768, 50% Details
④ 1280x1024, alle Details



Dank der fast stufenlos einstellbaren Detailtiefe läßt sich NHL 2000 auch an schwächere PCs anpassen. Ab einer Auflösung von 1024x768 sieht die Grafik absolut hervorragend aus.

Abgesehen von den animierten Gesichtern hat sich bei der NHL-Grafik nicht viel getan. Die verbesserte Engine ist erstaunlich genügsam, was die Hardware betrifft. Die Ergebnisse in der unten abgedruckten Performance-Tabelle beziehen sich daher auf die höchste Detailstufe. Bei entsprechender Reduzierung der Einstellungen im Grafikmenü läßt sich NHL auch auf einem Pentium 200 MMX mit einer Voodoo-1-Karte noch gut spielen. Besitzer schnellerer Computer mit TNT- oder Voodoo-3-Grafikkarte sollten die höheren Auflösungen bevorzugen, die Details der Spieler kommen dann besonders gut zur Geltung. Ab einem PII/450 samt 3D-Beschleuniger mit 32 MByte RAM läuft sogar die maximale Auflösung von 1600 mal 1200 Punkten flüssig. Die Verwechslungsgefahr mit einem echten Fernsehbild ist dann recht hoch. WR

Die Performance-Tabelle

Legende
- ● (schwarz) nicht möglich
- ● (rot) unspielbar langsam
- ● (gelb) mit Einschränkungen spielbar
- ● (grün) gut spielbar
- ● (hellgrün) nur im SLI-Modus möglich

		Software	Rage 128	Matrox G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Voodoo 3	TNT 1
P200 MMX,	640x480	gelb	gelb	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün
AMD K6/300	800x600	rot	rot	gelb	schwarz	gelb	gelb	gelb	gelb
PII/300, Celeron 300	640x480	gelb	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
AMD K6-2/300	800x600	gelb	grün	grün	schwarz	grün	grün	grün	grün
	1024x768	schwarz	grün	grün	schwarz	grün	hellgrün	grün	grün
PII/450	1024x768	schwarz	grün	grün	schwarz	grün	hellgrün	grün	grün
	1280x1024	schwarz	grün	grün	schwarz	grün	schwarz	grün	grün
PIII/500	1024x768	schwarz	grün	grün	schwarz	grün	hellgrün	grün	grün
	1280x1024	schwarz	grün	grün	schwarz	grün	schwarz	grün	grün

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: NHL 2000 unterstützt 3D-Karten per Direct3D oder Glide ab Version 3.02. Die Testversion lief problemlos auf allen Beschleunigern. Im Software-Modus sind nur zwei Auflösungen verfügbar: 640x480 und 800x600.

TEXTUREN: Die Spieler-Texturen sind sehr realistisch gestaltet. Im Grafikmenü können Sie die Detailstufen für Spielszenen und Pausensequenzen getrennt regeln. Die Zuschauer auf den Rängen werden in der höchsten Detailstufe teils animiert.

SOUND: Die Geräuschkulisse ist nach wie vor genial, angefangen bei der Stadion-Orgel bis zu den verbesserten Kommentaren der Reporter, die jetzt auch in der akzeptablen deutschen Version die Namen der Spieler kennen. Sämtliche Geräuscheffekte sind ebenfalls von allererster Qualität.

PAUSEN: Die gerenderten Pausensequenzen beanspruchen die CPU deutlich mehr als die Spielszenen. Falls es hier ruckelt, stellen Sie die Detailstufe für die Pausen herunter.

EINGABEGERÄTE: Im Gegensatz zur Fifa-Reihe können Sie alle Eingabegeräte (Tastatur, Joystick, Gamepad) frei konfigurieren. Am besten spielt sich NHL mit einem Gamepad.

MULTIPLAYER: NHL 2000 läßt sich über das TCP-IP-Protokoll in lokalen Netzwerken, über Modem oder Internet-Verbindung spielen. Ein kleines Adressbuch für häufig genutzte IP-Adressen ist integriert. Bis zu zwölf Spieler können an einem Multiplayer-Match teilnehmen, theoretisch sogar an einem einzigen PC. Im Netzwerk braucht jeder Spieler seine eigene CD. Die Option, eingescannte Fotos zu verwenden, sorgt für gesteigerte Gaudi.

Kicker-König

Kicker Fußball Manager





Auf Demo-CD: Exklusiv-Demo

Mit interaktiven, simulierten Spielszenen kickt Heart-Lines Fußball-Manager im zweiten Versuch Anstoss 2 Gold von der Tabellenspitze.



Eine Spielspaß-steigernde Neuerung sehen Sie unscheinbar am linken unteren Bildschirmrand. Über das Vereinslogo können Sie Spielern jederzeit direkte Anweisungen zum Passen oder zu knallharten Schüssen aufs gegnerische Tor geben.

Bis vor rund zehn Monaten waren Fußballmanager nicht mehr als leidlich bunt verpackte Tabellenkalkulationen. Aus einem ganzen Wust von Form- und Charakterwerten berechneten die Programme Ergebnisse von Partien und illustrierten das Ganze mit mehr oder weniger passenden, vorgefertigten Spielszenen. Mit Kurt änderte sich das. Der Manager vom Heart-Line-Team schaffte es als erster (und bislang einziger), ganze Matches in Echtzeit überzeugend zu simulieren, und so für spannende Spieltage zu sorgen. Jetzt gehen die Heart-Liner noch einen Schritt weiter: Ihr Kicker Fußball Manager läßt Sie erstmals selbst ins Spielgeschehen eingreifen. Auf Ihren Zuruf passen die Spieler oder setzen zum entscheidenden Torschuß an.

Tor auf Kommando

Wem liegt beim Fußballgenuß vor der Glotze nicht schon mal das sprichwörtliche »Schieß doch endlich!« auf der Zunge? Doch der Versager auf dem Bildschirm zögert viel zu lange und verpaßt so eine wichtige Chance. Heart-Line hat dieses Problem zumindest für Fußballtrainer am PC gelöst: In der unteren linken Bildschirmecke prangt in den Spielszenen nun ein Steuerfeld, über das Sie Ihren Mannen jederzeit Anweisungen zurufen können, damit die das Leder endlich in Richtung Tor dreschen. Mit acht Pfeilen dirigieren Sie den jeweils ballführenden Spieler kreuz und quer über das Feld, ein Rechtsklick mit der Maus veranlaßt ihn, in die Richtung zum nächsten Teamkameraden in Schußweite zu passen. Gelegentlich, vor allem wenn sie auf eine besonders gute Schußposition hinarbeiten, verweigern die Kicker allerdings auch schon mal den Gehorsam.



Der erweiterte Stadionbau ermöglicht die Errichtung einer Sportschule.



Über den vierfach gesplitteten Bildschirm behalten Sie vier Spiele auf einmal im Blick. Diese Art der Darstellung ist besonders praktisch für mehrere Mitspieler im Multiplayer-Modus.

Mick Schnelle



Klassenbester

Wenn Schalke die Bayern mit 3:1 vom Platz fegt, hat Super-Trainer Mick wieder zugeschlagen. Die komplette Hinrunde habe ich meine Jungs im Training und mit Einzelanweisungen auf Kick&Rush über die Flügel getrimmt. Jetzt klappt das forsche System endlich, die Anweisung zum entscheidenden Torschuß konnte ich sogar höchstpersönlich geben. Derart große Befriedigung verspürte ich bei einem Fußball Manager noch nie.

Onnen und Krahe ist das Kunststück geglückt, die schon sehr gute Spiel-Engine von Kurt noch zu verbessern, ohne sie überkomplex zu machen. Vor allem die Klartext-Buttons, die die Icons ersetzen, bringen Transparenz in die Spielmechanik. Die Spielergebnisse sind stets nachvollziehbar, das Verhalten der Kicker entspricht stets den Vorgaben.

Image-Gewinn

Allerdings werden Einsteiger trotz der Hilfefunktionen einiges an Einarbeitungszeit investieren müssen, um der Flut von Statistiken und spielerischen Möglichkeiten Herr zu werden. Der einzige weitere Kritikpunkt ist die zwar übersichtliche, aber krümelige Match-Grafik. Hierbei haben Anstoss und EAs Bundesliga 99 immer noch die Nase vorn. Dessen ungeachtet ist der Kicker Fußball Manager der derzeit beste Vertreter seiner Zunft, der die Managergilde endgültig vom leidigen Tabellenkalkulations-Image erlöst.

Börsen-Kicker

Wie beim Vorgänger kümmern Sie sich auch diesmal sowohl um die wirtschaftlichen als auch spielerischen Belange eines Fußballvereins, der irgendwo zwischen Regionalliga und Bundesliga angesiedelt ist. Auf Wunsch kann er auch in Italien, Frankreich, Spanien, England, Schottland, der Schweiz, Holland oder Österreich beheimatet sein. Auf der Managerseite gehören Vertragsverhandlungen, Sponsorengewinn für Banden- sowie Trikotwerbung und natürlich der Stadionausbau zu Ihren Aufgaben. Dabei können Sie jetzt die Arena mit Rasenheizung und Nobelsesseln auf der Tribüne veredeln. Sogar eine den eigenen Nachwuchs fördernde Sportschule dürfen Sie für sehr viel Geld einrichten. Für steten Finanzen-Fluß in die Vereinskasse sorgen Frittenbuden und Spekulationen am Aktienmarkt. Letzteres war bislang meist ein reines Glücksspiel. Kalkulierbar wird die Wertschein-Schacherei durch die neu hinzugekommenen Aktien der zwölf besten Mannschaften. Dadurch können Sie direkt am Erfolg der Konkurrenten teilhaben.



Das wichtigste Menü ist die Mannschaftsaufstellung. Dunkle Bereiche in der Mitte zeigen an, wo es bei der Deckung noch hapert.

Übersicht statt Icons

Herzstück und das mit Abstand am meisten genutzte Menü ist die Mannschaftsaufstellung. Wer sich noch an die gedrungenen, iconüberlasteten Bildschirme aus Kurt erinnert, wird angenehm überrascht. Die fieselige Pseudo-3D-Darstellung ist einem klar strukturierten 2D-Feld gewichen, das über Klartext-Buttons gesteuert wird. Per Drag &Drop positionieren Sie Ihre Kicker auf dem Feld und weisen ihnen Aktionsbereiche zu. Am linken und rechten Rand erscheinen die Spieler des eigenen Teams und des nächsten Gegners sowie deren Charakterwerte wie Stärke, Kondition, Spritzigkeit oder Torinstinkt. Über einen Schieberegler legen Sie die Inten-

Update zum Budgetpreis

Besitzern von Kurt bietet Heart-Line einen Updateservice an. Wer bis zum Ende 1999 seine Original-CD und 40 Mark in bar oder als Scheck an Heart-Line schickt, bekommt den Kicker Fußball Manager frei Haus. Für Nachnahmesendungen erhöht sich der Preis um 10 Mark.

Heart-Line Software Vertriebs GmbH
Kennwort »Kicker Update«
Postfach 106120
40859 Ratingen



Mit diesem praktischen Minimenü haben wir unsere Schalker Jungs binnen weniger Sekunden auf Kick&Rush eingestellt. Das sollte den Münchner Löwen gehörige Kopfschmerzen bereiten.



Zu jeder Zeit können Sie individuelle Anweisungen zum aktuellen Spielverhalten geben. Wir trimmen unsere Schalker gerade darauf, nur bei guten Gelegenheiten aufs Tor zu schießen.



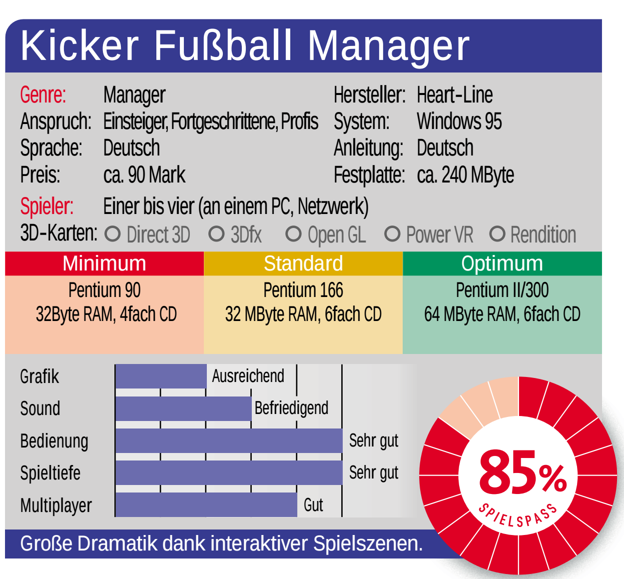
Für jeden Geldbeutel gibt es Assistenten (links) und Ärzte (rechts) die Ihnen auf Wunsch Routinearbeiten bis hin zur Aufstellung abnehmen.

sität fest, mit der Ihre Jungs dem Leder hinterherjagen. Sie bestimmen, ob sie hohe oder flache Pässe schießen, fair spielen oder gelegentlich die Abseitsfalle aufstellen sollen. Jedem einzelnen Spieler können Sie daneben spezielle Einzelanweisungen geben: Ob und wann er angreift, aus welcher Situation er aufs Tor schießt und ob der Torwart kurze oder lange Abstöße macht. Auch wenn Sie meinen, die ideale Aufstellung gefunden zu haben, sollten Sie unbedingt noch die gegnerische Raumdeckung über die eigene legen lassen. Schwarze Löcher zeigen Ihnen dann große Lücken in der Deckung auf.

Übersichtliche Isometrik

Das Spannendste sind natürlich die Spieltage, die Sie aus einer übersichtlichen, grafisch mageren Iso-Perspektive verfolgen. Dabei dürfen Sie nicht nur das Spiel des eigenen Teams beobachten, sondern sich jederzeit in andere laufende Partien einschalten. Denn die Engine berechnet alle Matches, auch die der Auslandsligen, nach demselben System wie das Spiel Ihrer Mannschaft. Dadurch können Sie auch frei in einen beschleunigten Textmodus wechseln, und wieder zurück.

Als erstes Programm seines Genres erlaubt der **Kicker Fußball Manager** vier Spielern, über Netzwerk und Internet gegeneinander anzutreten. Natürlich dürfen sich auch genausoviele Kontrahenten an einem PC zusammenfinden. Dabei kommt ihnen die neue Spieldarstellung zugute. Denn der Bildschirm läßt sich vierfach splitten, wodurch jeder sein Spiel verfolgen kann. Hierbei entfällt die manuelle Eingriffsmöglichkeit. MIC



Kicker Fußball Manager

Genre:	Manager	Hersteller:	Heart-Line
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 240 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC, Netzwerk)

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Open GL, Power VR, Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 32Byte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 6fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

85% Spielspass

Große Dramatik dank interaktiver Spielszenen.

Frisch aus der Spielhalle

Sega Rally 2

Leicht zu beherrschen, schwer zu meistern: Mit dieser motivierenden Formel beglückt der Top-Automat nun auch die PC-Rennspieler.

Ziemlich plötzlich und fast unbemerkt erschien Mitte des Jahres die PC-Version von Sega Rally 2 – zunächst allerdings nur in Japan. Inzwischen ist auch die US-Software erhältlich, Mitte November soll es dann hierzulande soweit sein. Das Rally im Namen ist nur zum Teil gerechtfertigt. Positiv ist der originalgetreue Fuhrpark zu vermerken, auch der Querfeldein-Appeal der Kurse ist dem Titel angemessen.

Lasche Konkurrenz

An den Spielmodi merkt man jedoch bald, daß der Japano-Raser mit Simulations-Schwergewichten wie Colin McRae Rally nichts gemein hat. Sega-typisch brausen Sie meistens in einer Mischung aus Rennen und Zeitfahren über Stock und Stein. Dabei gehen Sie als Sechzehnter an den Start der ersten von insgesamt vier Etappen. Hin und wieder treffen Sie auf einen Gegner, mit dem Sie um die Plätze raufen. Der Schlagabtausch ist normalerweise recht kurz, denn mit ihrer apathischen Fahrweise erinnern die Computerpiloten eher an rollende Slalomstangen. Zusätzlich werden Sie von einem gnadenlosen Zeitlimit angetrieben, in dem pro Etappe einige Checkpoints zu durchfahren sind.



Kein Grafikfehler, sondern der Kampf gegen ein Ghost-Auto.

Bonus-Wundertüte

Damit Sie möglichst oft auf die Piste zurückkehren, hat

Michael Galuschka



1.000mal gespielt

Nach drei Umläufen auf dem mittelschweren »Muddy«-Kurs grinse ich mir einen: Die Runde war gut, an der Zeit gibt's für mich nicht mehr viel zu feilen. Ein paar Versuche später reibe ich mir verwundert die Augen; die vermeintlich perfekte Runde habe ich inzwischen doch noch um glatte zehn Sekunden verbessert. Langsam dämmert mir, daß auch damit noch nicht Schluß ist.

Für Anfänger und Asse

Sega Rally 2 merkt man seine Spielhallen-Herkunft deutlich an. Zum Glück gibt es keine Monitore mit Münzschlitz, denn das Teil ist ein geradezu mysteriöser Motivationsspender. Trotz etlicher Macken nimmt man die gleiche Strecke wieder und wieder unter die Räder, nur um ein paar Hundertstel von der eigenen Bestzeit abzuschleifen. Dazu kommt bei Arcade- und Zehn-Jahres-Modus der perfekt ausbalancierte Schwierigkeitsgrad. Damit gehört Sega Rally 2 zu den wenigen Rennspielen, die vom PC-Fahrschüler bis zum digitalen Weltmeister wirklich jeden ansprechen.



Schöne Grafik, gefühlvolle Drifts: Sega Rally 2 gehört zur Spitzenklasse der Arcade-Rasereien.



Die herrlichen Landschafts-Texturen erreichen teilweise Foto-Qualität.



Bei den automatisch ablaufenden Replays kommt TV-Atmosphäre auf.

Sega ein ausgebufftes Belohnungssystem eingebaut. Eine Saison gilt – unabhängig von der Plazierung – dann als geschafft, wenn Sie innerhalb des Zeitlimits das Ziel der vierten Etappe erreichen. Gutes Fahren lohnt sich gleich doppelt: Erstens nehmen Sie von den übriggebliebenen Sekunden eine Gutschrift mit in den nächsten Abschnitt. Zweitens winkt dem Gewinner eine Überraschung: Wenn Sie Erster werden, gesellt sich nach jeder Saison ein weiterer Bonuswagen zum Fuhrpark.

Folgsame Autos

Doch auch so wird in **Sega Rally 2** mit abwechslungsreichem Gefährt nicht gespart. Das Angebot setzt sich größtenteils aus aktuellen Gruppe-A-Modellen wie dem Subaru Impreza oder Toyota Corolla zusammen. Dazu kommt mehr (Lancia Stratos, Fiat 131 Abarth) oder weniger (Lancia Delta Intagrale, Peugeot 205 Turbo 16) gealterte Rallye-Prominenz.



Solche Höhenflüge übersteht Ihr Auto unbeschadet.

Die Unterschiede im Handling der Autos sind gut herausgearbeitet. Prinzipiell macht das Fahrverhalten für einen Arcade-Racer einen gelungenen Eindruck. Es ist relativ schnell zu beherrschen, aber komplex genug, um dem Profi genügend Spielraum für ständige Verbesserungen zu lassen. Etwas seltsam: Wenn Sie erst mal einen bestimmten Driftwinkel erreicht haben, hält der Wagen auch ohne weitere Lenkmanöver unbeirrt am eingeschlagenen Kurs fest.

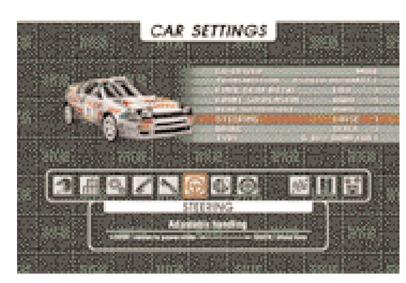
Auf den Reifen kommt's an

Im Zehn-Jahres-Spiel und im Multiplayer-Rennen dürfen Sie Ihren Flitzer vor dem Lauf in die Werkstatt schicken. Die Setup-Optionen sind zwar spärlich, haben aber gut nachvollziehbare Auswirkungen auf das Fahrverhalten. Um die letzten Sekunden aus dem Auto herauszuquetschen, ist eine sorgfältige Anpassung an Strecke und Wetter Pflicht. Besonders ein Fehlgriff bei den elf verschiedenen Reifensätzen kann viel Zeit kosten.

Das tun auch Einschläge an der meist wenig Auslauf bietenden Streckenbegrenzung. Leider hat Sega auf ein Schadensmodell verzichtet, weshalb Crashes ohne Folgen bleiben. Immerhin verdreckt die Karosserie während einer Etappe durch aufgewirbelten Schmutz und Staub.

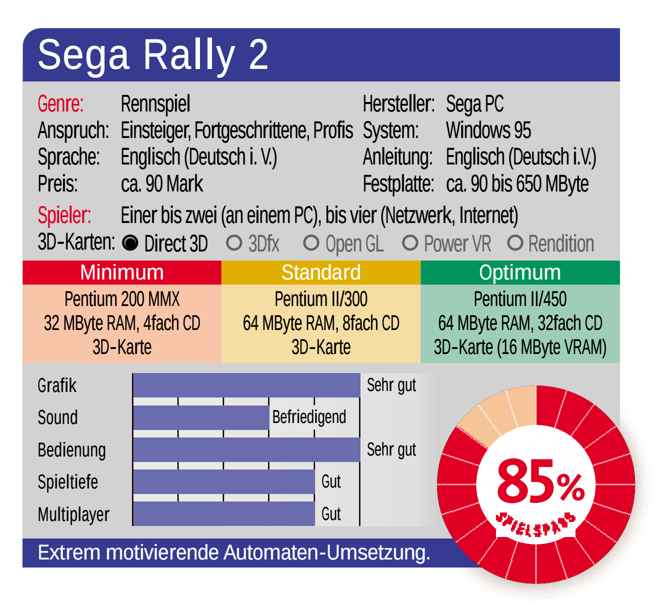
Optik okay

Technisch spielt **Sega Rally 2** in der ersten Liga der PC-Rennspiele. Vor allem die – maximal 800 mal 600 Punkte auflösende – Grafik überzeugt mit stimmungsvollen Landschaften samt hochauflösender Texturen. Doch auch die Autos kommen ihren realen Vorbildern sehr nahe. Weniger schön sind die teilweise recht groben Fahrzeug-Texturen, sichtbare Popups sowie verstärkt (aber stimmungsvoll) eingesetzter Nebel. Gelungen sind sowohl die Force-Feedback-Unterstützung als auch der EAX-Support, der aber die mäßige Geräuschkulisse mit ihrer nervenden Japano-Mucke auch nicht retten kann. Besser fällt trotz des nur-ein-Spie-



Das Setup-Menü ist mager, aber nützlich.

ler-pro-CD-Humbugs die Note für die Multiplayer-Modi aus: Vom Splitscreen-Duell bis zum Netzwerk-Match machen die Konkurrenzen gleichermaßen viel Spaß. MG



Sega Rally 2

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Sega PC
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch i. V.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch i.V.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 90 bis 650 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC), bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 64 MByte RAM, 32fach CD 3D-Karte (16 MByte VRAM)

Kategorie	Wertung
Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

85% Spielspaß

Extrem motivierende Automaten-Umsetzung.

Schnörkellos und lässig

NBA Drive 2000



Auf Demo-CD: spielbare Demo

Microsoft hat's eilig: Lange vor dem NBA-Saisonstart dribbelt die neue Basketballsimulation in die Händlerregale – zum Dunking-Preis.

Das Preisgefüge bei Sportsimulationen verhält sich umgekehrt proportional zur Gehaltsentwicklung bei den »echten« Athleten. Wenn nicht ein paar Millionen im Geldköfferchen liegen, bindet sich ein Basketballprofi aus der NBA nicht mal die Schnürsenkel. Auf dem PC können Sie hingegen die ganze Liga für einen Apfel und ein Ei verpflichten: Microsoft hat EA Sports den Kampf um den Sportspielemarkt angesagt und will vor allem über den Preis die Kundschaft abwerben. Mit schlappen 40 Mark kostet Herausforderer NBA Inside Drive 2000 gerade mal die Hälfte vergleichbarer Schweißvergießungs-Software.



Die computergesteuerten Blazers blocken den ersten Schußversuch der Warriors ab.

Gespart wurde sichtlich bei der Präsentation. Im Vergleich zu den Basketballofferten von EA Sports wirkt NBA Drive relativ nüchtern, und die Optionsverästelungen reichen nicht gar so tief. Wahlweise wagt man ein Freundschaftsspiel, eine komplette Saison mit Vorrunde oder beginnt gleich in den Play-offs.

Schlanke Steuerung

Sie dribbeln, passen und werfen entweder in der Rolle eines bestimmten Spielers oder kontrollieren den jeweils ballführenden Athleten. Die Steuerung ist umfassend, meidet aber fingerverknotende Feuerknopf-Kombis. Viele Spezialmanöver wie Slam Dunks werden automatisch ausgeführt, wenn Ihr Spieler eine bestimmte Position erreicht und ausreichende Talentwerte im Statistikbuch stehen hat. Bei der Paßsteuerung gibt es keine getrennten Feuerknöpfe für einzelne Anspielstationen. Vielmehr werfen Sie automatisch den am nächsten stehenden Kameraden an oder versuchen, einen anderen Teamkollegen per Joystick anzuvisieren.



Per Ausfallschritt tänzelt der ballführende Lakers-Profi an seinem Gegenspieler vorbei.

Die 3D-Grafikengine bietet sieben Kameraperspektiven. Der Computer reagiert auf höheren Schwierigkeitsgraden gut auf Lücken in der Abwehr und blockt unüberlegte Schüsse gnadenlos ab. Augen-zu-und-durch-Dunkorgien sind daher weniger angesagt. HL

Heinrich Lenhardt



Viel Ball fürs Geld

Eine spritzige Basketballsimulation mit aktuellen NBA-Daten, die nicht die Welt kostet? Suchen Sie nicht weiter – NBA Drive 2000 kriegt die Basics ordentlich hin und hat ein tolles Preis-Leistungs-Verhältnis. Vor allem Einsteiger in die Korbwelt werden gut bedient. Griffige Steuerung und lebensechtes Verhalten der Polygon-Athleten sorgen fürs »spielt sich gut«-Gefühl.

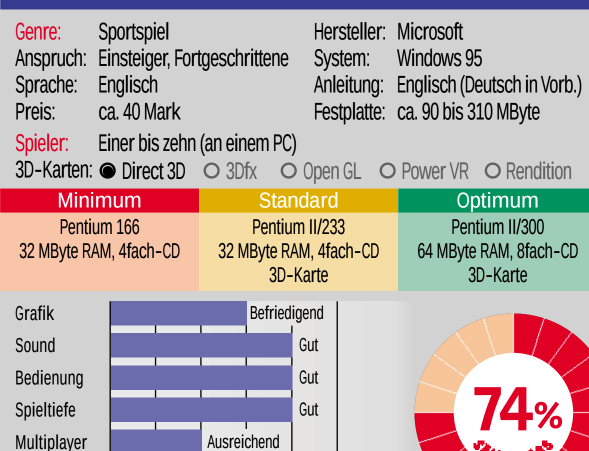
Wer sich an Glanz und Gloria von NBA Live gewöhnt hat, wird allerdings einiges vermissen. Die ganze Aufmachung ist zwei Gefrierschrank-Stufen unterkühlter, der Saisonmodus erlaubt keinen langfristigen Aufbau des eigenen Teams, Internet-Anschluß und Spielereditor fehlen. Wer ohne solche Features nicht glücklich wird, sollte NBA Drive 2000 einen Korb geben.

NBA Inside Drive 2000

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Microsoft
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 90 bis 310 MByte
Spieler:	Einer bis zehn (an einem PC)		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach-CD	Pentium II/233 32 MByte RAM, 4fach-CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach-CD 3D-Karte



Wenig Hochglanz, aber solider Kern.

Simulationen

Michael Schnelle



Der Festplatten-Molloch

Wer sich an die Vollinstallation von Looking Glass' neuestem Flugsimulator **Flight Unlimited 3** wagt, wird schwer schlucken müssen. Satte 2 Gigabyte verschlingt das Programm, trotz kleinem Fluggebiet, auf der Festplatte. Looking Glass muß sich schon fragen lassen, ob man nicht einen Teil der Entwicklungsarbeit in ein vernünftiges Datenkompressionsverfahren hätte stecken können. Oder wie wär's mit einem Schnell-lader, um die Daten direkt von CD zu lesen? In längst vergessenen C64-Tagen gehörten solche nützlichen Tools zu den Fingerübungen jedes Programmierers, auf dem Amiga gab es seinerzeit sogar Wettbewerbe um den kleinsten und kompaktesten Programmcode.

Vielleicht sollte man sich nicht sklavisch auf die Standard-Routinen von Direct3D verlassen und wieder etwas mehr Pioniergeist aufbringen. Schließlich und endlich gilt auch für Spiele: Kleiner ist feiner – und vor allem schneller.



Simulationen

»3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen.« [Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele]

Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
4	MechWarrior 3	Mechspiel	7/99	88%
5	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
6	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
7	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
8	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
9	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
10	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
11	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
12	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
13	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
14	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
15	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
16	Panzer Elite	Panzersimulation	10/99	84%
17	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
18	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
19	Interstate '76: Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
20	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
21	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
22	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
23	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
24	Starsiege	Mechspiel	5/99	78%
25	Red Baron 3D	Flugsimulation	2/99	78%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mechspiele.

Inhalt

Tests

Motivationslos in Seattle

Flight Unlimited 3

Mit Looking Glass fliegen Sie nach Seattle und werfen einen Blick auf das Domizil von Bill Gates. Da kommen sogar Athlon-PCs ins Schwitzen.

Die Flugsimulationen von Looking Glass bieten einen sehr hohen Detailgrad der Szenarien. Allerdings gibt es auch nirgends sonst so stark eingeschränkte Fluggebiete. Der Vorgänger zeigte Ihnen lediglich das Gebiet um San Francisco, nun dürfen Sie in **Flight Unlimited 3** Seattle samt Umgebung erkunden.

Abheben leichtgemacht

Obwohl das umständliche Handbuch anderes vermuten läßt, ist **Flight Unlimited 3** ein sehr zugänglicher Flugsimulator. Per simplem Mausklick suchen Sie sich auf einer hübsch gestalteten Karte von Seattle und dem näheren Umland einen Flughafen aus, bestimmen ein Ziel, und das Programm erstellt Ihnen automatisch den fertigen Flugplan. Von dort springen Sie direkt ins Cockpit, folgen den Bildschirmanweisungen, und schon brummt der Propeller. Jetzt basteln Sie sich aus vorgegebenen Satzteilen die Bitte um Flugfreigabe zusammen, nehmen Kontakt mit dem Tower auf und folgen dessen Anweisungen, bis Sie auf der Startbahn angekommen sind. Dann heißt es

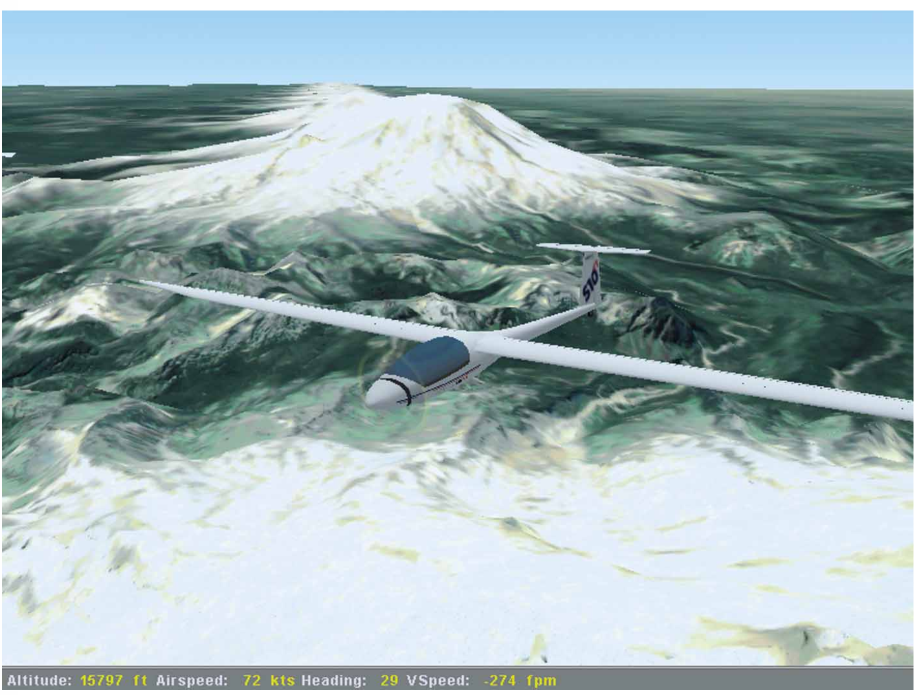


Jeder Schalter im Cockpit kann per Maus aktiviert werden.

Vollgas geben, und der Flug kann beginnen. In der Luft versorgt Sie das ATIS-System mit Wetterinfos, während der Flug-Controller Sie auf den richtigen Kurs leitet.

Besuch bei Bill

Wenn Sie nach der oben beschriebenen Methode vorgehen, haben Sie binnen zwei Tagen so ziemlich alles gese-



Die Gegend um den Mount Rainier sieht nicht nur toll aus, sondern eignet sich auch gut zum Segelflug.

Mick Schnelle



Teures Vergnügen

Klasse, jetzt weiß ich endlich, wo ich meinen nächsten Urlaub verbringen kann. Ich ahnte ja gar nicht, daß die Gegend um Seattle landschaftlich derart reizvoll ist. Und wo Bill Gates wohnt, weiß ich jetzt auch. Viel mehr werden Sie aus Flight Unlimited 3 allerdings nicht ziehen. Schön, die Flugphysik ist realistisch und das Terrain sehr hübsch. Nur ist ein Fluggebiet einfach viel zu wenig.

In Zeiten, in denen die Konkurrenz-Programme so ziemlich jeden Flughafen zwischen Hammerfest und Feuerland bieten, lockt ein einzelnes Szenario keinen PC-Piloten mehr ins Cockpit. Die elf Sonderaufgaben haben Sie auch viel zu schnell durch, so daß Ihnen nach spätestens einer Woche kaum ein Grund bleibt, noch einmal nach Seattle zurückzukehren. Zum Addon-Preis wäre Flight Unlimited 3 noch tragbar, als Vollpreis-Produkt ist es zu teuer.



Jede Menge Verkehrsflieger beleben die schicke Szenerie.

hen, was die Stadt Seattle an Sehenswürdigkeiten vorzuzeigen hat. Neun verschiedene Flieger stehen zur Verfügung, darunter die wasserlandetauglichen Lake Renegade 270 Turbo und Muskrat Seaplane, der Stemme Motorsegler, der Fokker Dreidecker und die Mustang P-51D. Damit können Sie Attraktionen wie der Firmenzentrale von Microsoft oder dem Privathaus von Bill Gates einen Besuch abstatten. Der muß sich nicht bedroht fühlen: Schießen kann der Weltkriegs-Jäger nicht.

Flugpläne stellen Sie mit wenigen Mausklicks zusammen.

Sicher mit Lotsen

Flight Unlimited 3 simuliert regen Luftverkehr mit Fliegern verschiedener fiktiver Luftlinien, die die größeren Flugplätze regelmäßig anfliegen. Darunter auch das Boeing Airfield, von dem schon mal ein Prototyp abhebt. Gelegentlich bekommen Sie auch vom Militär Besuch. Eine F-18 oder ein Kampfhubschrauber kreisen dann um Ihren Flieger herum. Besondere Aufmerksamkeit sollten Sie dem Fluglotsen schenken, der Sie sicher durch die virtuellen Luftkorridore leitet.

Auf Ganovenjagd

Wenn Ihnen das reine Fliegen von A nach B auf die Dauer zu langweilig wird, dürfen Sie sich in eine von insgesamt elf Spezialmissionen stürzen. Darin müssen Sie mal Gangster aus der Luft bis zu ihrem geheimen Treffpunkt verfolgen. Ein anderes Mal überfliegen Sie im Auftrag eines Fernsehsenders bestimmte Bereiche in der Innenstadt Seattles. Aber auch Rennen gegen die Zeit durch Ringe in der Luft und die Rettung versprengter Touristen erwarten Sie.

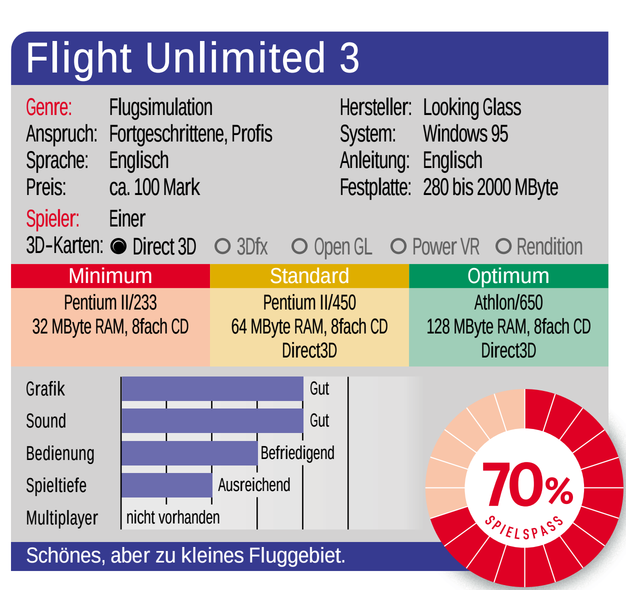
Bei Wind und Wetter

Alle neun Maschinen verfügen über ein voll funktionstüchtiges Cockpit, das dem jeweiligen Original detailgetreu nachempfunden wurde. Jeder Schalter kann dabei mit der Maus bedient werden. Wer mag, darf sich auch an der umfangreichen Tastaturbelegung, die dem Programm separat beiliegt, austoben. Durch das sehr realistisch und plastisch aussehende Panel bekommt man sehr schnell das Gefühl, in einem echten Flieger zu sitzen. Unterstützt wird dieser Eindruck besonders von den wunderschön und lebensecht simulierten Regentropfen, die gegen die Scheibe prasseln oder bei Wasserstarts und -landungen aufspritzen. Die Tropfen wandern je nach Geschwindigkeit die Scheibe hoch oder perlen herunter. Dazu dröhnt der Motor, und der Wind pfeift durch die Gummidichtungen.

Ruckel-Grafik

Die Grafik wurde gegenüber Flight Unlimited 2 nochmals verfeinert. Nach wie vor besteht das Gelände aus Polygonen, die mit Texturen überzogen sind, die echten Satellitenaufnahmen entnommen wurden. Eine alte Unart fand auch ihren Weg in Flight Unlimited 3: Selbst Beschleunigerkarten der dritten Generation lassen die Landschaft durch abgesoftete und gefilterte Texturen zwar schöner aussehen, schneller wird die lahme Grafik leider nicht. MIC


Das dichtest besiedelte Gebiet, die Innenstadt von Seattle, ist ein toller Hindernisparcours.



Flight Unlimited 3

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Looking Glass
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	280 bis 2000 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/233 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/450 64 MByte RAM, 8fach CD Direct3D	Athlon/650 128 MByte RAM, 8fach CD Direct3D

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	nicht vorhanden

70% Spielspass

Schönes, aber zu kleines Fluggebiet.

Adventures

Martin Deppe



Geheim – Lesen verboten! Sicherheitsstufe Eins Alpha

In die Kategorie »gehobener Blödsinn« gehört eigentlich die Art und Weise, mit der Ion Storm und Kult-Designer Warren Spector derzeit um frühe Aufmerksamkeit für das Rollenspiel Deus Ex werben. Auf der offiziellen Web-Seite (www.deusex.com) erweckt eine schnöde Textmeldung den Eindruck, daß die Seite gerade von einer hochgeheimen US-Behörde geschlossen wurde. Und die Entwickler behaupten steif und fest, im Spiel »versehentlich« die Existenz einer noch geheimeren Über-CIA aufzudecken.

Die Masche ist zwar gnadenlos bei Akte X abgekupfert, wirkt bei PC-Spielen aber unverbraucht und macht Lust auf mehr. Mir persönlich gefällt das viel besser als die leeren Versprechungen, mit denen manch anderer Hersteller seine Produkte anpreist. Da zeigt es sich wieder mal: Ideen zählen, gerade im Adventure-Bereich.



Adventures & Rollenspiele
»Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.«
[Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele]

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	System Shock 2	Rollenspiel	10/99	90%
3	Baldur's Gate	Rollenspiel	2/99	89%
4	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
5	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
6	Diablo	Rollenspiel	–	88%
7	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
8	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
9	Dark Project	Action-Adventure	2/99	86%
10	Floyd	Adventure	12/97	86%
11	Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	85%
12	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
13	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
14	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
15	Silver	Action-Adventure	5/99	82%
16	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
17	Darkstone	Rollenspiel	10/99	80%
18	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
19	Discworld Noir	Adventure	8/99	79%
20	Hexplore	Rollenspiel	7/98	79%
21	Abe's Exoddus	Action-Adventure	1/99	77%
22	Soul Reaver	Action-Adventure	NEU	76%
23	Quest for Glory 5	Adventure	4/99	76%
24	Might & Magic 7	Rollenspiel	9/99	75%
25	Return to Krondor	Rollenspiel	4/99	72%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Dimensionstanz der Vampire

Soul Reaver



Auf Bonus-CD: Video-Special

Ein rachsüchtiger Ex-Blutsauger erkundet zwei Welten gleichzeitig – und muß neben einem originellen Spielkonzept auch überflüssige Spaß-Killer entdecken.

Peter Steinlechner



Vampir-Profis beißen zu

Graf Dracula kann einpacken: Mein neuer Lieblingsvampir heißt Raziel. Soul Reaver hat eines der faszinierendsten Spiel-Konzepte, die mir seit langer Zeit untergekommen sind. Die Idee (samt ihrer Umsetzung) mit den beiden Parallelwelten sorgt für völlig neue Spielerlebnisse, und was das Programm an Rätseln auffährt, ist ebenfalls alles andere als blutleer. Ödes Kistenschieben ist die Ausnahme, originelle Puzzlekost die Regel.

Vermeidbarer Frust

Soul Reaver hätte alle Zutaten für ein Kultspiel – wenn überflüssige Macken nicht für Frust sorgen würden. Zum einen die Kämpfe. Warum darf ich das effektive Schwert nicht immer benutzen, sondern muß mir mit fast jedem 08/15-Standardgegner eine zeitraubende Dauerschlacht liefern? Und wenn ich ihn dann besiegt habe, steht gleich der nächste hinter mir.

Ein anderes Problem ist die fehlende Übersicht: In der riesigen Welt bekomme ich nur sehr vage Hinweise. Die vergeigte Speicherfunktion fällt da fast schon nicht mehr ins Gewicht. Eine klare Kaufempfehlung ist Soul Reaver, wenn Sie in Action-Adventures vor allem clevere Rätsel wollen und über die genannten Mängel hinwegsehen können – für alle anderen bleibt der tatsächliche Spaß weit hinter den Möglichkeiten zurück.

Vielleicht ist der Boden unter unseren Füßen in anderen Sphären kein flauschiger Teppich, sondern ein schleimiges Pflaster. Möglicherweise verspeisen an unseren frisch tapezierten Wänden fette Geisterspinnen verwesendes Fleisch, und unsichtbare Spukgestalten drehen um uns herum kettenrasselnd ihre ewigen Runden. Gut, daß wir von sowas nichts mitbekommen. Der Held Raziel im Action-Adventure **Legacy of Kain: Soul Reaver** hat da weniger Glück. Von allen untoten Untertanen des Vampir-Herrschers Kain wachsen ausgerechnet ihm Flügel. Die Strafe folgt sofort: Er muß ein paar Jahrtausende in höllischen Abgründen schmoren. Irgendwann ersteht er mit Rachegelüsten wieder auf. Und möchte wissen, was mit ihm geschah, welches Schicksal seine verschwundenen Brüder ereilt hat und wo endgültige Erlösung winkt. Fortan lenken Sie Raziel durch die Welten der Lebenden und der Toten, lösen gemeinsam Rätsel und bekämpfen fiese Monster.

Himmel und Hölle

Die beiden Welten sind in **Soul Reaver** keine getrennten Gebiete, sondern existieren im gleichen Raum. Wenn Raziel zur materiellen Dimension wechselt, verläßt er zwar die Geistersphäre, aber nicht seine direkte Umgebung. Deren Aussehen ändert sich mitunter allerdings gewaltig: Glatte Mauern morphen zu Felswänden, solide Säulen verwandeln sich vor Ihren Augen in Ruinen. Besonders groß



In Kämpfen wie gegen die ekligen Spinnenwesen dreht sich die Schulterkamera zur Seite.

sind die Unterschiede an spielerisch entscheidenden Stellen. Etwa, wenn Sie plötzlich in einer Sackgasse stecken. Weder Tür noch Tor sind zu erkennen, nur der Gang zurück – und eine Plattform, oben im Dunkeln. Sie geben die feste Form auf und sehen als Geist, wie Wackersteine sich aus der Wand schieben oder Pfeiler sich senken.

Gezielter Rollentausch

Die eigentliche Herausforderung in **Soul Reaver** sind Puzzles. Die meisten verlangen geschicktes Wechseln zwischen den Welten: Nur in fleischlicher Form kann Raziel Türen öffnen und Kisten verschieben, gelangt aber beispielsweise nicht durch Wasser hindurch. In den meisten Rätseln müssen Sie seine unterschiedlichen Fähigkeiten kombinieren. Beispiel Sackgasse: Dort wechseln Sie in die Geisterwelt und erreichen sonst unzugängliches Gebiet. Dann materialisieren Sie sich und betätigen einen Schalter. Rasch ein Wechsel zurück, als Geist hopsen Sie über eine Plattform, die sonst unter Ihrem Gewicht hinuntersausen würde. Schnell flattern Sie mit den Stummelflügeln (Sie können nur kurze Zeit gleiten) ins Freie. Im Spielverlauf erlernt Raziel zusätzliche Fähigkeiten und kann etwa durch Gitter schweben oder Wände hochklettern.



Kisten können Sie auch kippen und drehen.

In späteren Levels mutiert Ihr Schwert sogar zur Fernkampfwaffe.



Sobald Gegner bewußtlos herumwanken, kann Raziel sie per Schwert pfählen.

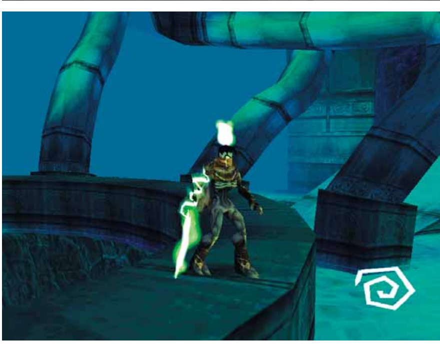
Armee der Finsternis

Während Sie sich durch die Welten knobeln, wollen Ihnen allerlei böse Biester an den untoten Kragen. Seien es Spinnenwesen oder glutäugige Echsenkrieger: Sie können die Armee des Bösen nicht einfach niederstrecken – die ist schließlich vampirischer Abstammung. In **Soul Reaver** müssen Sie Ihre Gegner erst bewußtlos schlagen und anschließend an Wandhaken pfählen, ins Wasser tunken oder ins Sonnenlicht werfen. Das liest sich makaber, wirkt im Spiel aber noch erträglich; allerdings ist die Prozedur auf Dauer schlicht zeitraubend. Eher die Denkmuskeln als die Trefferkünste sind bei Begegnungen mit Endgegnern gefragt: Gleich den ersten etwa können Sie nicht im Kampf besiegen, sondern müssen ihn unter herabstürzenden Gittern begraben – an sich ist das ganz einfach, aber man muß langwierig herausfinden, wie es geht.

Nebel in Transsylvanien

Soul Reaver wurde für die Playstation entwickelt. Die Animationen der PC-Version sind gelungen, aber die Texturen wirken blaß, außerdem engt starker Nebel die Sichtweite ein. Dafür läuft sie selbst auf langsamen Rechnern problemlos. Schlimm wirkt sich die Konsolen-Abstammung in Sachen Speicherfunktion aus: Sie können den Spielstand zwar überall sichern, aber das betrifft lediglich die erfüllten Aufgaben. Feinde tauchen regelmäßig wieder auf, und Sie starten grundsätzlich am gleichen Ort und müssen sich immer bis zur zuletzt erreichten Position vorarbeiten. PS





Beim Wechsel ins Geisterreich verbiegen sich die Pfeiler, so daß Raziel drüberlaufen kann.



Soul Reaver

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 140 bis 400 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/233 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

76% Spielspass

Innovativer Blutsauger mit Komfortmacken.

Allein unter Mutanten

System Shock 2 Deutsche Version

Die nervenaufreibende Spannung des Überlebenskampfs im Weltraum bleibt auch auf Deutsch erhalten.

Als letzter Überlebender einer Raumschiffkatastrophe kämpfen Sie sich in System Shock 2 von Deck zu Deck des Forschungsschiffs »von Braun«, das von Mutanten und den Robotern des durchgeknallten Hauptcomputers nur so wimmelt. Gegen die Feinde setzen Sie sich mit 13 Waffen zur Wehr. Reine 3D-Action ist allerdings nur ein Teil des Spiels; Sie lösen zahlreiche Rätsel und erhalten dafür Upgrade-Module, die Sie in die Steigerung Ihrer Fähigkeiten investieren können.

Sprachkünstler

Das superspannende Action-Rollenspiel zieht einen Großteil seiner packenden Atmosphäre aus der annähernd perfekten Soundkulisse. Die englischen Sprecher paßten so gut, daß wir dachten, die deutsche Version könne eigentlich nur schlechter werden. Doch wir wurden eines besseren belehrt: Auch die deutschen Stimmen sind exzellent. So spricht etwa die Forscherin Delacroix mit dem gleichen französischen Akzent wie im englischen Original. Alle Bildschirmtexte und Begriffe wurden sauber übertragen; sogar die Beschriftungen an den Wänden sind nun in Deutsch statt in Englisch abgefaßt.

Alles rote Blut wurde allerdings grün umgefärbt. Außerdem hat Electronic Arts einige Szenen entschärft; so fehlt von einem erhängten Mann in der deutschen Fassung jede Spur. CS

Christian Schmidt



Super Stimmen

Zunächst das Zuckerbrot für Electronic Arts' Lokalisierungsabteilung: Die deutsche Übersetzung ist praktisch perfekt. Die Stimmen sind passend und nah am Original, die Atmosphäre stimmt. Sogar die Texturen wurden angepaßt – eine sehr gute Arbeit.

Jetzt die Peitsche: Warum um alles in der Welt liegen die Crewmitglieder in grünem Blut? Das ist nicht nur häßlich, es ist auch hanebüchener Unsinn; denn die tote Besatzung bestand aus Menschen, und die bluten nun mal rot! So blinde Katzbuckelei vor den deutschen Behörden aus Angst vor Indizierung ist zwar ärgerlich, aber für den Spielspaß nicht entscheidend. Ich habe System Shock 2 schon zweimal durchgespielt – mit der deutschen Version ist bald ein dritter Durchgang fällig...

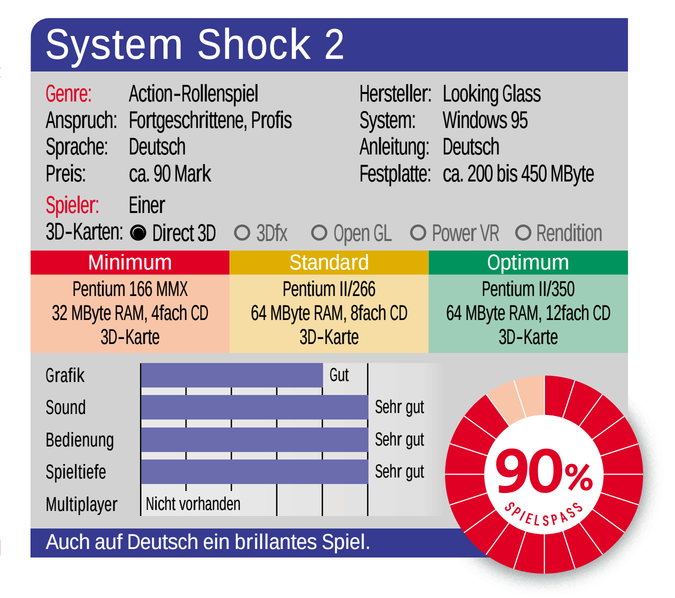


Wenn die Wartungsroboter Jagd auf einen machen, rast des Spielers Puls.





Vorher und Nachher: Das Blut ist umgefärbt, die Beschriftungen übersetzt.



System Shock 2

Genre:	Action-Rollenspiel	Hersteller:	Looking Glass
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 200 bis 450 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

90% Spielspass

Auch auf Deutsch ein brillantes Spiel.

Amerzone

Dschungelreise ins verlorene Land.

Kurz vor seinem Ableben zitiert Sie der kränkelnde Professor in seinen Leuchtturm, um Sie auf eine gefahrvolle Reise zu schicken: Sie sollen ins abgelegene Tropenreich Amerzone vorstoßen, um den legendären weißen Vögeln ihr Ei zurückzubringen – das hat der Forscher nämlich Jahrzehnte zuvor gemopst. Bevor Sie aufbrechen, müssen Sie erst einmal das Ei im Keller des Leuchtturms finden. Sie bewegen sich im Spiel ohne Übergang von Standbild zu Standbild. In jedem Panorama können Sie sich um 360 Grad frei umsehen. Wenn der Mauszeiger über einem interessanten Objekt schwebt, ändert er die Form. Auf Mausklick nehmen Sie dann etwa Objekte ins Inventar auf. Die fürs Genre typischen Logikrätsel kommen fast nicht vor, die Aufgaben beschränken sich auf simples Gegenstand-suchen-und-anwenden. CS

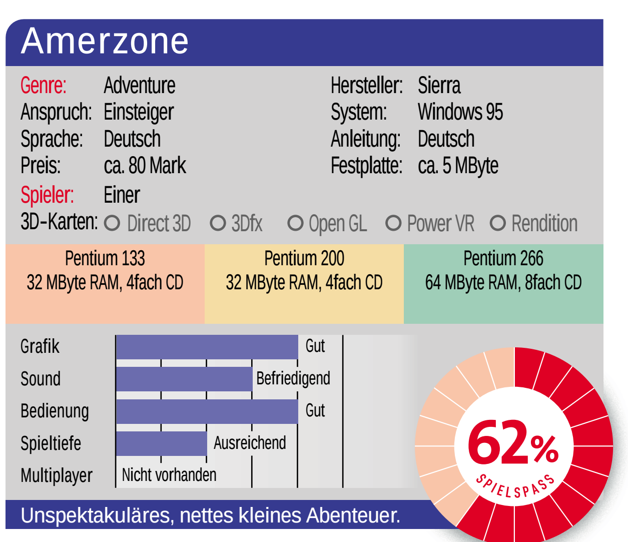
Christian Schmidt

Kurzer Spaß

Bloß keine Experimente! Amerzone sieht gut aus (wie fast alle anderen Render-Abenteuer) und hat keine einzige neue Idee (wie alle anderen Render-Abenteuer). Die Rätsel sind so unspektakulär, daß auch Gelegenheitsspieler Amerzone an einem Wochenende durchspielen. In der kurzen Zeit werden Sie dank einiger Gags und netter Videos aber trotzdem ganz gut unterhalten.



Kaum im Tropenreich angekommen, geht unserem Schiff das Benzin aus.



Amerzone

Genre:	Adventure	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 5 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133	Pentium 200	Pentium 266
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

62% Spielspass

Unspektakuläres, nettes kleines Abenteuer.



Belle ist in ihrer Quest nicht aufzuhalten.

KAPITEL 23

Ultima Online Tagebuch

Während UO 2 erste Schatten wirft, fordern Spieler den Fun-Server zurück, der nur ein Experiment war.

Pünktlich zum zweiten Jahrestag ihres Internet-Britannia hat Origin offiziell Ultima Online 2 angekündigt.

Inzwischen wird Siege Perilious, der von Origin als Veteranen-Shard geplante Server, von den PvP-Spielern nicht wie erwartet als Ersatz für das Abyss-Shard akzeptiert. Abyss bot mit seinen Color Wars (eine Art Capture-the-flag-Modus) und Skillgates (ersparen die übliche, mühsame Charakterentwicklung) einerseits eine Menge Spaß, aber auch wertvolle Gelegenheit, »verlustfrei« PvP zu üben und Was-wäre-wenn-Szenarios durchzuspielen. Eine Player-Petition im Internet, mit dem Ziel, das Fun- und Trainings-Shard zu reetablieren, erreichte in wenigen Tagen nahezu 1.000 Unterschriften.

→ www.uo2.com/
→ http://uopower.drtwister.com/

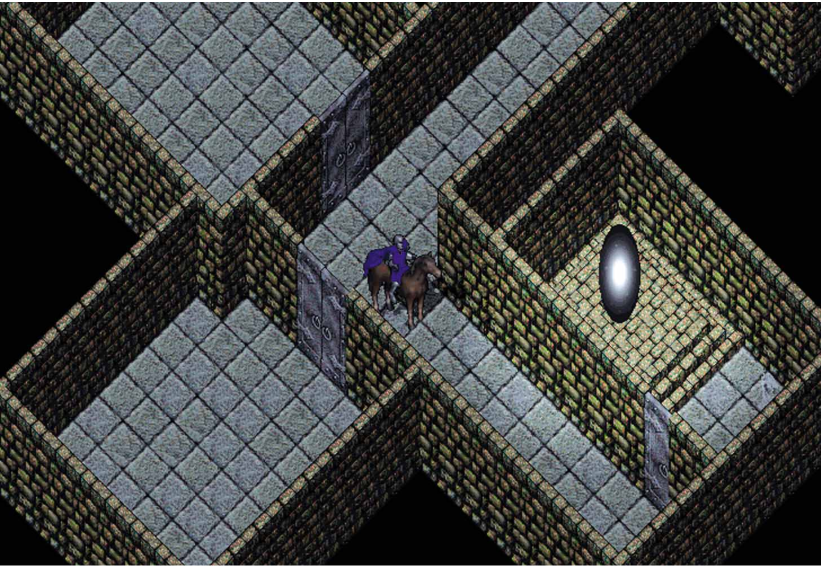
Belle Star's Diary

Plumpe Anmache

Der schwarze Reiter zeigte sich wenig beeindruckt davon, daß er einer Dame der Gesellschaft gegenüberstand. »Ihr kleidet Euch wie ein Mann«, entgegnete er, »so nehme ich an, Ihr werdet auch wie einer kämpfen.« Holla! Ein Streithansel, der mich aufhielt, das hatte mir gerade gefehlt. »Verzeiht, wenn ich ablehne, aber ich habe keine Zeit für eitle Duelle.« »Ha! Was könnte wohl wichtiger sein als ein ehrenhafter Waffengang unter Edelleuten?« Der Kerl war offenbar ein Schafskopf. »Nun Sir, nicht, daß es Euch etwas anginge. Doch suche ich meine Schwester, die möglicherweise von dunklen Mächten entführt wurde.«

Frecher Angriff

»Eure Schwester, sagt Ihr. Gleicht sie Euch?« »Nun, was erwartet Ihr, wir sind Schwestern. Sie hat allerdings rotes Haar.« »Dann habe ich sie vorhin drinnen gesehen, als sie gerade das schwarze Moongate betrat. Nun stellt Euch und kämpft, bevor ich Euch einlasse.« Mit diesen Worten zog er sein Schwert, hob den Schild an und setzte seinen Klepper in Bewegung. Würdigte ich ihn auch nur einer Entgegnung oder dankte ihm gar für den Hinweis? Nein, ich beschloß, den Idioten einfach stehen zu lassen und verschwand unter Anrufung des Recall-Zaubers durch meine Rune zu Leiahs öffentlicher Runenbibliothek.



Schwarze Moongates verbinden die verschiedenen Ebenen des Dungeons von Shame.

Komischer Anblick

Bei Leiah suchte ich das magische Zeichen für Shame heraus und stellte mir vor, wie mein ach so ehrbarer Widersacher grad, vom Schwung seines herzhaften Schwertstreichs ins Leere getragen, vom Gaul purzelte. Ich bot wohl einen seltsamen Anblick, als ich kichernd im Innern der Höhle erschien. Einige ebenso verdutzte wie lebensmüde Erdelementare später stand ich vor dem dunkel glühenden Mondtor. Soweit ich wußte, führte es auf die nächsttiefere Ebene des Dungeons. CG

(wird fortgesetzt)








Drachenfels | Europa | Atlantic | Chesapeake | Catskills | Testcenter | Siege Perilious

Statt dröger Farbcodierung tragen alle UO-Server neuerdings eigene Wappen.

Budget

Christian Schmidt



Wenn Handbücher fehlen...

Budgetspiele sind billig, weil ältere Programme über günstige Preise an den Mann gebracht werden sollen. Manche Budgetspiele sind aber auch deshalb so billig, weil der Hersteller auf scheinbar Unwichtiges verzichtet. Das bedeutet in vielen Fällen: kein gedrucktes Handbuch in der Schachtel.

Wie fatal diese Entscheidung gelegentlich sein kann, beweist diesen Monat Microproses Simulations-Schatztruhe **War Collection**. Darin sind mit **Falcon 4.0, Apache Havoc** und **M1 Tank Platoon 2** gleich drei Spiele enthalten, die im Original ein enormes Handbuch mitbrachten – das fürs Spielen fast unverzichtbar war. Ohne diese Wälzer müssen Sie hunderte von Seiten ausdrucken oder für jedes Nachschlagen auf der CD das Spiel verlassen. Das nervt – und kostet die ansonsten brillante Compilation ein paar Wertungspunkte.



Budget

Budget-Spiele sind meist schon einige Monate alt, dafür aber sehr preiswert zu haben und trotzdem spielenswert. [Compilations, Wiederveröffentlichungen, Low-price-Labels]

Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Play the Games	Infogrames	11/98	92%
2	Gold Games 3	Topware	11/98	91%
3	Jedi Knight & M.o.t.S.	LucasArts	1/99	90%
4	Age of Empires Gold	Microsoft	6/99	89%
5	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	4/98	87%
6	C&C 2 Megabox	Westwood	9/99	87%
7	Adventure Hall of Fame	Interplay	7/99	86%
8	War Collection	Microprose	NEU	85%
9	Game Gallery	Swing Entertainm.	8/99	84%
10	Tycoon Collection	Microprose	NEU	82%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	The Curse of Monkey Island	Adventure	6/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/99	91%
3	Tomb Raider 2 Director's Cut	Action-Adventure	8/99	89%
4	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
5	Incubation	Taktikspiel	4/99	87%
6	F-22 Total Air War	Flugsimulation	5/99	87%
7	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	10/99	86%
8	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
9	F1 Racing Simulation	Rennspiel	12/98	86%
10	Grand Prix 2	Rennspiel	4/99	85%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Bahnen planen

Tycoon Collection

Die Sammlung für Verkehrsmanager vereint drei hochkarätige Spiele.

Otto Normalspieler macht in seinem Leben drei Entwicklungsphasen durch: Als Kind steht er andächtig vor der kreisenden Spielzeugeisenbahn und denkt sich: »Das könnte ich besser!« Als Jugendlicher gähnt er neben kreischenden Mitfahrern in der Achterbahn und weiß: »Das könnte ich besser!« Als Erwachsener flucht er am Steuer seines Autos über die miese Verkehrsanbindung und schwört: »Das könnte ich besser!« Können Sie es wirklich? Die Tycoon Collection läßt Sie Ihre eigene Vision von Gleisen, Bahnen und Straßen verwirklichen.

Die Bahn kommt

Railroad Tycoon 2 entführt Sie ins 19. Jahrhundert, zurück in die Pioniertage der Dampflokomotiven. Als ambitionierter Manager errichten Sie eine erste Bummelbahn zwischen zwei Städten, mit der Sie Passagiere und Waren transportieren. Je nachdem, welche Fabriken im Umkreis der Bahnhöfe stehen, müssen Sie verschiedene Güter anliefern oder abtransportieren. Im Laufe der Zeit stehen Ihnen immer fortschrittlichere Züge und Handelswaren zur Verfügung. Konkurrierende Unternehmen streiten mit Ihnen um die Vorherrschaft in lukrativen Großstädten.

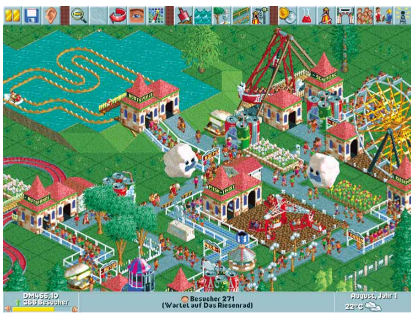


Railroad Tycoon 2: Unsere Dampfeisenbahn fährt im verschlafenen Augsburg ein.

Herr der Karussells

Wenn etwas Räder hat, schnell fährt und innen Leute kreischen, muß es nicht zwangsläufig Michael Galuschkas Audi TT sein. Es könnte sich auch um eine Achterbahn der Freizeitparks von Rollercoaster Tycoon handeln. Auf einem unbebauten Gelände errichten Sie Fahrgeschäfte, Imbißbuden und Dekorationen. Riesige Achterbahnen können Sie Stück für Stück selbst zusammensetzen. Den farbenfrohen Freizeitpark steuern Sie über zahllose Fenster; das trübt, ebenso wie die etwas knifflige Steuerung, den Aufbauspaß geringfügig.

Transport Tycoon Deluxe erweitert Ihr Repertoire an Fortbewegungsmitteln: Neben Bahnen kümmern Sie sich auch um Lkws, Schiffe und Flugzeuge, damit bald ein weltumspannendes Transportnetz entsteht. Mit den Verkehrsmitteln transportieren Sie Waren zwischen Städten und Fabriken; weil sich die Ökonomie im Laufe der Jahre ändert, müssen Sie auch Ihr Streckennetz immer wieder anpassen. CS




Rollercoaster Tycoon: Attraktionen-Vielfalt sorgt für zufriedene Kundschaft.

Christian Schmidt



Ich will Bahn fahren!

Das Kind im Manne, sagt man, spielt gerne mit der Eisenbahn. Stimmt! Die dampfenden Lokomotiven von Railroad Tycoon 2 sorgen sofort für Aufbaustimmung. Das Experimentieren mit den Achterbahnen von Rollercoaster Tycoon macht ebenfalls mächtig Laune. Leider gibt's auch einen dicken Minuspunkt für Microprose: Gedruckte Handbücher fehlen, lediglich Dateien auf der CD sind vorhanden. Trotz dieses Mankos können Sie getrost zugreifen – natürlich auch, wenn Sie kein Mann sind!

Tycoon Collection

Preis:	ca. 90 Mark	Hersteller:	Microprose
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	Windows 95	Festplatte:	ab 70 MByte
Hardware:	Pentium 200, 32 MByte RAM, 4fach CD		

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Railroad Tycoon 2	Wirtschaftssimulation	Sehr gut
Rollercoaster Tycoon	Wirtschaftssimulation	Gut
Transport Tycoon Deluxe	Wirtschaftssimulation	Gut

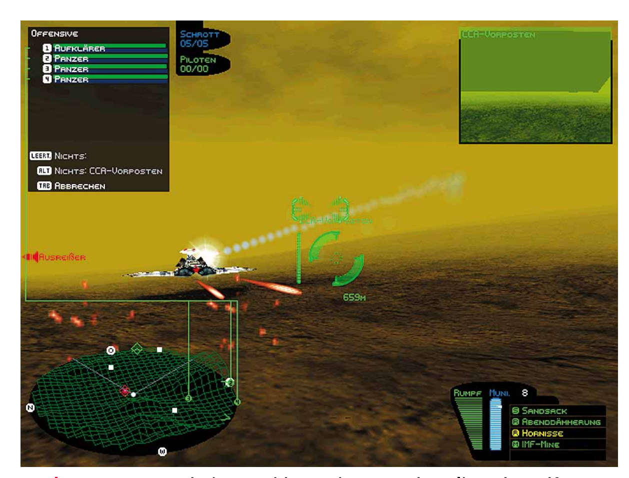
Zusammenfassung: Wer gerne Strecken baut, liegt mit dieser Sammlung goldrichtig. Alle drei Spiele fesseln mit einem spannenden Thema: In Railroad Tycoon 2 steuern Sie Eisenbahnen, in Rollercoaster Tycoon Achterbahnen, in Transport Tycoon ein ganzes Verkehrs-Netzwerk.

Drei gute Wirtschafts-Schwergewichte.

82% Spielspass

Pepper Pack 3

Zwei Actionknaller, drei Knalltüten.



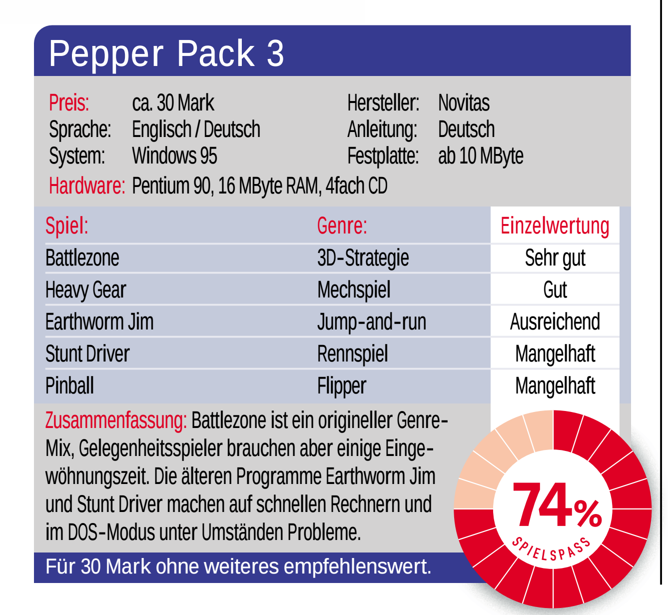
Battlezone: Wenn Feinde attackieren, können Sie selbst eingreifen.

Das Echtzeit-Strategiespiel **Battlezone** spielen Sie komplett aus der Ich-Perspektive. Sie errichten eine Basis und befehligen die Armee vom Pilotensessel eines Gleiters aus über ein extrem komfortables Menüsystem. Mit Ihrem Vehikel können Sie auch aktiv am Kampfgeschehen teilnehmen. Bei **Heavy Gear** ziehen Sie mit Kampfrobotern in die Schlacht. Zwischen den actionreichen 3D-Missionen dürfen Sie nach Herzenslust an Ihrem Metallkrieger herumschrauben. Die drei weiteren Titel sind schon angegrauter: **Earthworm Jim** ist ein nettes VGA-Jump-and-run, **Stunt Driver** ein Uralt-Rennspiel, **Pinball** ein antiker Billig-Flipper. Patches liegen nicht bei, die Handbücher gibt's nur auf CD. CS

Christian Schmidt

Ein klarer Star

Auch der dritte Pepper Pack würfelt gute und schlechte Spiele bunt durcheinander. Glücklicherweise ist mit Battlezone ein echter Top-Titel im Programm, auch mit Heavy Gear haben Sie noch eine Menge Spaß. An die restlichen Programme wagen sich nur noch hartgesottene Spieler.



Pepper Pack 3

Preis: ca. 30 Mark
Sprache: Englisch / Deutsch
System: Windows 95
Hersteller: Novitas
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ab 10 MByte
Hardware: Pentium 90, 16 MByte RAM, 4fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Battlezone	3D-Strategie	Sehr gut
Heavy Gear	Mechspiel	Gut
Earthworm Jim	Jump-and-run	Ausreichend
Stunt Driver	Rennspiel	Mangelhaft
Pinball	Flipper	Mangelhaft

Zusammenfassung: Battlezone ist ein origineller Genre-Mix, Gelegenheitsspieler brauchen aber einige Eingewöhnungszeit. Die älteren Programme Earthworm Jim und Stunt Driver machen auf schnellen Rechnern und im DOS-Modus unter Umständen Probleme.

74% Spielspass

Für 30 Mark ohne weiteres empfehlenswert.

Heretic 2

Ein Elfen-Held spielt Seuchenpolizei.



Auf der Bonus-CD: Patch V1.06



Elf Corvus setzt den mutierten Angreifern mit Feuerbällen zu.

Helden haben niemals Feierabend: Kaum kommt der Elf Corvus im Actionspiel Heretic 2 siegreich zurück ins Heimatland, sieht er sich mit neuen Problemen konfrontiert. Die Bevölkerung liegt krank darnieder, eine Seuche macht aus den Bürgern Zombies. Während Corvus in 3D-Städten und Katakomben die Herkunft des Virus' erkundet, schauen Sie ihm über die Schulter. Gegen die wütenden Angreifer wehren Sie sich mit neun spektakulären Waffen, vom blitzeschleudernden Stab bis zum magischen Säuregewitter. Der athletische Elf kann nicht nur springen, klettern und schwimmen, sondern sogar seinen Stab zu besonders weiten Sprüngen benutzen. Auch in düsteren Ecken und bei größeren Scharmützeln behält die Kamera die Szenerie immer gut im Blick. CS

Christian Schmidt

Temporeich

Im allgemeinen Rummel um Lara Croft ist Heretic 2 im vergangenen Winter etwas untergegangen – zu Unrecht. Das flotte Actionspiel sieht nicht nur blendend aus, es bietet auch noch jede Menge Gags und spieltechnische Überraschungen. Actionspieler können dem Helden Corvus bei der Weltenrettung getrost unter die Arme greifen.

Heretic 2

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Activision Good Buy
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 280 MByte

Spieler: Einer bis 32 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ● Open GL ● Power VR ○ Rendition

Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	P200, 32 MByte, 4x CD, 3D-Karte oder P233, 32 MByte, 4x CD	Pentium 200 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

84% Spielspass

Spritzige 3D-Action mit coolen Effekten.

War Collection

Kriegsspiele zu Land und in der Luft.



Falcon 4.0: Die F-16 kreist tief über der photorealistischen Landschaft.

Am Himmel der Flugsimulationen erstrahlt ein klarer Stern: Falcon 4.0 protzt mit Grafikpracht und Realismus. Drei Kampagnen lang treten Sie über Korea mit einer F-16 gegen übellaunige Feindflieger an. Um Sie herum lebt das Spielfeld: Land- und See-Einheiten liefern sich auf Bodenhöhe Gefechte, über Ihnen kreisen AWACS-Aufklärer. Weniger originell, aber ebenso prachtvoll ist die Helikopter-Simulation Apache Havoc. Die drei Kampagnen haben weniger Tiefgang, trotzdem macht die Hubschrauberjagd gestandenen Piloten Freude. M1 Tank Platoon 2 bleibt auf der Erde: Als Kommandant eines Panzergeschwaders lösen Sie knackige Einsätze und planen die Taktik Ihres Trupps. Leider liegen die Handbücher der Packung nicht gedruckt, sondern nur als Datei auf CD bei. CS

Christian Schmidt

Leckerbissen

Simulations-Fans, aufgemerkt! Diese Sammlung ist ein Pflichtkauf für alle, die gern schweres Kriegsgerät steuern. Falcon 4.0 ist nach wie vor die beste Flugsimulation, M1 Tank Platoon 2 eines der ansprechendsten Panzerspiele. Daß gedruckte Handbücher fehlen, ist gerade bei Falcon 4.0 ein herber Verlust.

War Collection

Preis:	ca. 70 Mark	Hersteller:	Microprose
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	Windows 95	Festplatte:	ab 50 MByte

Hardware: Pentium II/300, 128 MByte RAM, 6fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Falcon 4.0	Flugsimulation	Sehr gut
M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	Sehr gut
Apache Havoc	Flugsimulation	Gut

Zusammenfassung: Die komplex-detaillierte Flugsimulation Falcon 4.0 ist eine Offenbarung für Hobbyflieger, braucht aber ordentlich Rechenleistung. Apache Havoc und M1 Tank Platoon 2 sind genügsamer und sorgen beide ebenfalls für langen Spielspaß.

85% Spielspass

Die derzeit beste Simulations-Sammlung.

Viel Spiel für wenig Geld

Aktuelle Budget-Spiele

Die monatliche Übersicht mit allen günstigen Neuauflagen.

Was sagt ein Name wie War Collection schon aus? Weil man aus den Titeln von Sammlungen nur selten auf deren Inhalt schließen kann, listen wir die enthaltenen Programme einzeln in unserer Tabelle auf, mit Verweis auf die Compilation. So erfahren Sie alle wichtigen Daten zu jedem einzelnen Spiel. Wie gewohnt besprechen wir besonders gute Titel ausführlich im Testteil. CS



Alone in the Dark 3: Düstere Western-Stimmung im skurrilen Action-Adventure.

	Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label / Compilation	Preis ca.	Info-Nummer
NEU	Alone in the Dark 3	Action-Adventure	-	1995	-	Green Pepper	15 Mark	(0531) 21 53 40
NEU	Apache Havoc	Flugsimulation	76%	1999	2/99	War Collection (Comp.)	70 Mark	(01805) 25 25 65
	Asteroids	Actionspiel	52%	1998	1/99	Activision	30 Mark	(0190) 51 00 55
NEU	Battlezone	3D-Strategie	89%	1998	4/98	Pepper Pack 3 (Comp.)	30 Mark	(0531) 21 53 40
	Caesar 3	Aufbauspiel	83%	1998	12/98	Sierra Originals	30 Mark	(06103) 99 40 40
	Carmageddon (deutsch)	Action-Rennspiel	68%	1997	9/98	Gib Gummi (Comp.)	60 Mark	(01805) 25 43 92
	Civilization 2	Strategie	88%	1996	-	Microprose Smile & Buy	30 Mark	(01805) 25 25 65
NEU	Cluedo	Gesellschaftsspiel	-	1998	-	Family Collection (Comp.)	70 Mark	(01805) 25 25 65
	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	86%	1998	4/98	EA Classics	40 Mark	(0190) 57 23 33
	Diablo	Action-Rollenspiel	85%	1997	-	Diablo + Hellfire (Comp.)	30 Mark	(06103) 99 40 40
NEU	Earthworm Jim	Jump-and-run	-	1996	-	Pepper Pack 3 (Comp.)	30 Mark	(0531) 21 53 40
NEU	Falcon 4.0	Flugsimulation	92%	1998	1/99	War Collection (Comp.)	70 Mark	(01805) 25 25 65
	Freespace + Silent Threat	Weltraumspiel	85%	1998	8/98	Virgin White Label	25 Mark	(040) 89 70 33 33
	Grand Theft Auto	Actionspiel	75%	1997	1/98	Gib Gummi (Comp.)	60 Mark	(01805) 25 43 92
NEU	Heavy Gear	Mechspiel	83%	1997	1/98	Pepper Pack 3 (Comp.)	30 Mark	(0531) 21 53 40
	Heretic 2	Actionspiel	84%	1998	1/99	Activision Good Buy	30 Mark	(0190) 51 00 55
	Interstate '76	Simulation	83%	1997	10/97	Pepper Pack 2 (Comp.)	30 Mark	(0531) 21 53 40
	Interstate '76: Nitro Raiders	Simulation	84%	1998	5/98	Activision Good Buy	30 Mark	(0190) 51 00 55
	Kurt	Fußballmanager	82%	1999	3/99	Heartline	40 Mark	(089) 85 79 51 38
	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	85%	1998	5/98	Microprose Smile & Buy	30 Mark	(01805) 25 25 65
NEU	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	85%	1998	5/98	War Collection (Comp.)	70 Mark	(01805) 25 25 65
NEU	Monopoly	Gesellschaftsspiel	-	1996	-	Family Collection (Comp.)	70 Mark	(01805) 25 25 65
	Panzer General 3D	Taktikspiel	82%	1997	12/97	War Pack (Comp.)	30 Mark	(0208) 992 41 14
NEU	Railroad Tycoon 2	Wirtschaftssimulation	85%	1998	12/98	Tycoon Collection (Comp.)	90 Mark	(01805) 25 25 65
NEU	Rollercoaster Tycoon	Wirtschaftssimulation	79%	1999	4/99	Tycoon Collection (Comp.)	90 Mark	(01805) 25 25 65
	Sanitarium	Adventure	73%	1998	8/98	Dreamforge	30 Mark	(01805) 25 83 83
	Silent Hunter	U-Boot-Simulation	77%	1996	-	War Pack (Comp.)	30 Mark	(0208) 992 41 14
	Soldiers at War	Taktikspiel	67%	1998	6/98	War Pack (Comp.)	30 Mark	(0208) 992 41 14
	Team Apache	Flugsimulation	72%	1998	8/98	War Pack (Comp.)	30 Mark	(0208) 992 41 14
	Transport Tycoon Deluxe	Strategie	-	1995	-	Microprose Smile & Buy	30 Mark	(01805) 25 25 65
NEU	Transport Tycoon Deluxe	Wirtschaftssimulation	-	1997	-	Tycoon Collection (Comp.)	90 Mark	(01805) 25 25 65
NEU	Trivial Pursuit	Gesellschaftsspiel	-	1998	-	Family Collection (Comp.)	70 Mark	(01805) 25 25 65
	Warhammer 40K: Chaos Gate	Taktikspiel	75%	1998	12/98	Warhammer Collection (Comp.)	30 Mark	(0208) 992 41 14
	Warhammer 40K: Fin. Liberation	Taktikspiel	79%	1998	2/98	Warhammer Collection (Comp.)	30 Mark	(0208) 992 41 14
	X-Com: Apocalypse	Taktikspiel	76%	1997	-	Microprose Smile & Buy	30 Mark	(01805) 25 25 65

Kurztests

Informieren Sie sich kurz und knapp über Schrott-Spiele und 08/15-Addons.

Riding Star



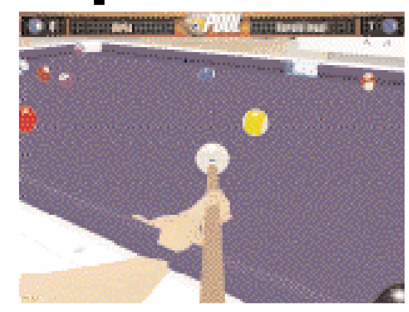
Hoppe, hoppe, Reiter, wenn er fällt, dann...

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Swing
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Win 95
Preis:	ca. 50 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer bis vier (an einem PC)		

Christian Schmidt: »Der erste Pferdesimulator spielt sich gar nicht mal so schlecht: Bei der Dressur müssen Sie Figuren nachreiten, beim Military und Springreiten über Hindernisse hüpfen. Nett präsentiert, aber nicht gerade leicht.«

64% Spielspaß

Expert Pool



Ich-Perspektive inklusive Grafikfehler.

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Psygnosis
Anspruch:	Profis	System:	Win 95
Preis:	ca. 80 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer bis zwei (Netzwerk, Internet)		

Christian Schmidt: »In Psygnosis 3D-Billard spielen Sie aus der Ich-Perspektive – das ist gewöhnungsbedürftig, funktioniert aber. Profis freuen sich über zig Spielarten, Einsteiger stören sich an plumper Grafik und fehlender Hilfestellung.«

64% Spielspaß

Animaniacs



Langeweile beim Hüpfspiel mit den Cartoons.

Genre:	Jump-and-run	Hersteller:	Southpeak
Anspruch:	Einsteiger	System:	Win 95
Preis:	ca. 90 Mark	Sprache:	Englisch
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)		

Peter Steinlechner: »Beim Fernsehen kann ich über die Animaniacs herzlich lachen, am PC taugen sie eher als Schlafmittel. Das Spiel sieht gerade noch ordentlich aus, die Steuerung macht keine Zicken – aber spielerische Glanzlichter fehlen.«

53% Spielspaß

Sinistar



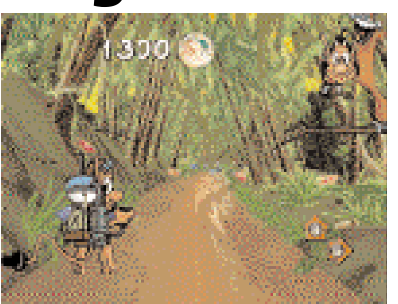
Anfangs nett, wird aber schnell langweilig.

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	THQ
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Win 95
Preis:	ca. 80 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer		

Rüdiger Steidle: »Neben der Optik hätten die Programmierer auch das Spielprinzip überarbeiten sollen: Diese 3D-beschleunigte Neuauflage des Ballerklassikers Sinistar wird schnell langweilig, weil sich die Levels zu sehr gleichen.«

53% Spielspaß

Hugo 7



Aufregend: Hugo weicht Hindernissen aus.

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	ITE Media
Anspruch:	Einsteiger	System:	Win 95
Preis:	ca. 60 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)		

Christian Schmidt: »Zugegeben: Die Comic-Grafik ist nett gezeichnet. Dafür stammen die sechs Simpel-Spielchen aus den Anfangszeiten der Computerei: Sie müssen im richtigen Moment eine von maximal vier Tasten drücken – superlangweilig.«

21% Spielspaß

Hot Business



Wer hat bloß diese Grafik verbrochen?

Genre:	Wirtschaftssim.	Hersteller:	Nova Media
Anspruch:	Einsteiger	System:	Win 95
Preis:	ca. 30 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer bis vier (an einem PC)		

Gunnar Lott: »Das kann ja wohl nicht wahr sein. Wurde dieses ›Spiel‹ von der Basic-Gruppe Iserlohn programmiert? Gräßliche Grafik und hirnloser Humor ruinieren vom doofen Spielprinzip, was die nervtötende Bedienung übrig gelassen hat.«

4% Spielspaß

CD-Inhalt 11/99

Jörg Spormann



Immer größer

Immer schönere Texturen, immer klangvollere Sprachausgaben sorgen einerseits für immer attraktivere Spiele, andererseits für immer umfangreichere Installationen. Und auch die Demos nehmen an Größe enorm zu. Der Spitzenreiter mit knapp 190 MByte ist diesmal unsere Exklusivdemo **Kicker Fußballmanager**. Dafür dürfen Sie sechs Spielwochen lang den Verein Ihrer Wahl betreuen, sämtliche Daten von Spielern, Stadien und Vereinen in der Bundesliga sind enthalten. Da gibt sich die zweite Exklusivdemo zum Weltall-Strategiespiel **Homeworld** mit 62 MByte in ihrem Platzanspruch eher bescheiden, was aber weder der Spieldauer noch dem Spielspaß schadet. Das vollständige Tutorial und der Anfang der Kampagne warten auf Sie. Hoch im Kurs und in der Bytezahl liegen zudem **Shadow Man**, **Gorky 17** und **Siedler 3: Das Geheimnis der Amazonen**.

Ich bin gespannt, wie sich der MByte-Trend in den nächsten Monaten fortsetzen wird. Daß es auch kurz und trotzdem gut geht, beweisen die Demos zu **NHL 2000**, **Driver** und **GP 500**. Stolz sind wir auf unser über 14minütiges Multiplayer-Duell zu **Age of Empires 2**, das alle Highlights des Hits zeigt. Jörg Langer und Heinrich Lenhardt bekriegen sich mit Truppen, Schiffen – und vor allem Worten. Außerdem haben wir für Sie diverse Videos gedreht, darunter **Dark Reign 2**, **Soul Reaver** und **Messiah** gedreht.

Demo-CD

Exklusivdemo

Kicker Fußballmanager. . . . . \Demos\Kicker\Install.exe

Demos

Action:
Driver (neu) . . . . \Demos\Driver\Setup.exe
Shadow Man (dt.) . . . . \Demos\Shadowman\Setup.exe
Strategie:
Siedler 3: Amazonen. . . . . \Demos\S3a\S3_A.exe
Sport:
GP 500 . . . . \Demos\Gp500\Setup.exe
NBA Inside Drive 2000. . . . . \Demos\Nba\Nba2000.exe
NHL 2000. . . . . \Demos\Nhl2000\Nhl2000.exe
Adventures:
Darkstone . . . . \Demos\Darkstone\Setup.exe
Gorky 17. . . . . \Demos\G17\G17Demo_dt.exe
Morpheus. . . . . \Demos\Morpheus\Setup.exe

Programme

1&1 Internet.Profis . . . . \Diverses\1und1\GameStar.exe
Cheatprogramm zu C&C 3 . . . . \Diverses\Cheats\Cc3*.*
Grafik-Tool zu C&C 3. . . . . . \Diverses\Cheats\Powercc3\Pcc3.exe
DirectX 6.1 für Windows 95/98 . . . . \Diverses\Directx\Dx61ger.exe
T-Online Zugangssoftware . . . . \Diverses\Tonline\T-online.exe

Delta Force Patch. . . . . \Patch\Deltaf\Dfupdate.exe
Descent 3 V1.1. . . . . \Patch\D310_11.exe
Dungeon Keeper 2 V1.51 . . . . \Patch\Dk2\Dk2130to151.exe
Falcon 4.0 V1.07 (dt.). . . . . \Patch\Falcon4\Setup.exe
Half-Life (dt.) V1.0.1.3 . . . . \Patch\Halflife\De10111013.exe
Heretic 2 V1.06 . . . . \Patch\Heretic2\Ht2_v106.exe
Hidden & Dangerous V1.2 (dt.) . . . . \Patch\Hidden\Hd_12.exe
High Heat Baseball V1.2. . . . . \Patch\Hh2k1_2.exe
Mig Alley V1.02 . . . . \Patch\Migall\Mig102.exe
Might and Magic 7 V1.1 . . . . \Patch\Mm7\Mm710-11.exe
Re-Volt Patch. . . . . \Patch\Revolt.exe
Seven Kingdoms 2 V1.10 . . . . \Patch\Sevenk2\7k2110.exe
Skout V1.02d . . . . \Patch\Skout\Sk_p102d.exe
Sports Car GT V1.551a . . . . \Patch\Sports\Scgt_pat.exe
Starfleet Command V1.01.00. . . . . \Patch\Starfleet*.*
System Shock 2 Patch . . . . \Patch\Systems2\Shkpatch.exe
Tomb Raider 2 Director's Cut Update . . . . . \Patch\Tr2dc\Setup.exe
Warzone 2100 V1.07 . . . . \Patch\Warzone\Wz2100107.exe
X – Beyond the Front. V1.8 (von V1.0) . . . . \Patch\X\Xp10to18.exe
X – Beyond the Front. V1.8 (von V1.3) . . . . \Patch\X\Xp13to18.exe

Programme

3Dfx Banshee Tweak-Tool V2.22 . . . \Diverses\Grafik\3dfx_th3*.*
Beta-TweakIt. . . . . \Diverses\Grafik\Tweakit\Betatweakit.exe
DataStar . . . . \Diverses\Datastar\Dstarcd.exe
Delete Tool. \Diverses\Grafik\Delv\Delv.inf
DirectX 6.1 . . . . \Diverses\Directx6\Dx61ger.exe
Dirty Little Helper 98 Lite Update . . . . . \Diverses\Dlh98\Setup.exe
Fastcard . . . . \Diverses\Grafik\Fastcard\Fc114ins.exe
Gamechannel Anmeldung . . . \Diverses\Gamec\Gamechannel.exe
GameStar Umfrage. . . . . \Diverses\Frage\Setup.exe
Paint Shop Pro V5.0.3 . . . . \Diverses\Paint\Psp5dev.exe
PowerStrip 2.51.08 . . . . \Diverses\Powers\Pstrip.exe
Rage 128 Tweaker. . . . . \Diverses\Grafik\Rage128\Setup.exe
Savegame
Editor Construction Kit (SECK). . . . . \Diverses\Seck\Setup.exe
Setup Controls . . . . \Diverses\Grafik\Setup\Setupvb6.exe
Setup MOC . . . . \Diverses\Grafik\Setmoc\Setupmoc.exe
Tirtanium Benchmark V1.40 . . . . \Diverses\Tirta*.*
Tweak Utility für Savage . . \Diverses\Grafik\S3tweak\S3tweak.exe
Voodoo3 Overclock-Utility . . . . \Diverses\Grafik\V3oc2400*.*
Voodoo3 Tweaker. . . . . . \Diverses\Grafik\V3tweak\V3tweaker.exe
Wettbewerb zu
Heroes of Might and Magic 3 . . . . \Diverses\Homm3\Info.rtf

Updates

Command&Conquer 3,
Update . . . . \Diverses\Updates\Cc3\Tsgold311.exe
Descent 3, Levels . . . . \Diverses\Updates\Descent3*.*
GTA London 1961, Addon . . . \Diverses\Updates\Gtal\Gtal1961.exe
Motoracer, Strecken . . . . \Diverses\Updates\Moto\Setup.exe

Grafikkartentreiber

3Dfx Voodoo3 2000 Ref.. . . . . . . \Treiber\3dfx\Voodoo3\V3w9x.exe
3Dfx Voodoo3 3000 Ref.. . . . . . . \Treiber\3dfx\Voodoo3\V3w9x.exe
3Dfx Voodoo3 3500 Referenztreiber
Win 95 . . . . \Treiber\3dfx\Voodoo3\3500\3500tv_w95.exe
3Dfx Voodoo3 3500 Referenztreiber
Win 98 . . . . \Treiber\3dfx\Voodoo3\3500\3500tv_w98.exe
3Dfx Voodoo3 3500 Tools. \Treiber\3dfx\Voodoo3\3500\3dfxtools.exe
ASUS AGP-V3400 TNT . . . . \Treiber\Asus\V3800\V38setup.exe
ASUS AGP-V3800 TNT2 . . . . . . \Treiber\Asus\V3800\V38setup.exe
ATI Rage 128 . . . . \Treiber\Ati\Setup.exe
Creative Labs 3D
Blaster Banshee. . . . . \Treiber\Clabs\Banshee\Setup.exe
Diamond Stealth III
S540 . . . . \Treiber\Diamond\Steal540\9xs541_g.exe
Diamond Viper V770. . . \Treiber\Diamond\Viper770\9xv772_g.exe
Elsa Erazor 2 . . . . \Treiber\Elsa\Erazor2\Era2w9xn.exe
Elsa Erazor 3. . . . . \Treiber\Elsa\Erazor3\Era3_w9x.exe
Elsa Synergy 2 . . . . \Treiber\Elsa\Syn2\Syii_w9x.exe
Elsa Winner 2 . . . . \Treiber\Elsa\Winner2\Win2_w9x.exe
Matrox MGA-G200 . . . . \Treiber\Matrox\G400\Setup.exe
Matrox Millennium G200. . . . . \Treiber\Matrox\G400\Setup.exe
Matrox Millennium G400. . . . . \Treiber\Matrox\G400\Setup.exe
Matrox Mystique G200 . . . . \Treiber\Matrox\G400\Setup.exe
Number Nine SR 9 Win 95 . . . . \Treiber\Number9\Sr9\W95*.*
Number Nine SR 9 Win 98 . . . . \Treiber\Number9\Sr9\W98*.*

Soundkartentreiber:

Creative Labs Ensoniq
Audio PCI . . . . \Treiber\Clabs\Ensoniq\Epw9xup.exe
Diamond Rio PMP 300. . . . . \Treiber\Diamond\Rio\Riomg20.exe
Terratec DMX Sound System . . . . . \Treiber\Terratec\Dmx\Dmx.exe
Videologic Sonic Vortex 2. . \Treiber\Videol\Sonicv2\Sv292035.exe

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Wenn das nicht passiert, klicken Sie bitte doppelt auf »START_95.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.

Bonus-CD

Exklusivdemo

Homeworld . . . . \Demos\Homew\Hwdemo.exe

Video-Specials

Age of Empires 2: Das Multiplayer-Duell . . . . . \Videos\Aoe2.mpg
Dark Reign 2 . . . . \Videos\Dreign.mpg
Extreme Biker. . . . . \Videos\Biker.mpg
Messiah. . . . . \Videos\Messiah.mpg
MDK 2 . . . . \Videos\Mdk2.mpg
Sega Rally 2 . . . . \Videos\Sega.mpg
Soul Reaver . . . . \Videos\Soul.mpg
Thandor . . . . \Videos\Thandor.mpg
Trailer zu Armored Fist 3. . . . . \Videos\Fist.mpg

Patches

Apache Havoc V1.1e (dt.) . . . . \Patch\Apache\Ahpger.exe
Baldur's Gate Addon V1.33.5512 (dt.). . . . \Patch\Baldur\Setup.exe
Civilization: Call to Power V1.2 . . . . . \Patch\Call\Cctp1_2_us.exe

Exklusiv-Demo

▶ Kicker Fußballmanager

Sportspiel	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
Festpl.: 184 MByte	



Am Ende der Halbzeit wird die Motivationskurve durch Prämien, Drohungen und Anfeuerungen nach oben gebracht.

Heart-Line und GameStar präsentieren Ihnen diesen Monat exklusiv und komplett in Deutsch die Demoversion des **Kicker Fußballmanagers**. Der Nachfolger von **Kurt** verwendet zur Spieldarstellung zwar die gleiche Grafik, sämtliche Menüs sind aber neu und aufwendiger gestaltet. In der knapp 190 MByte großen Demo können Sie sechs Spielwochen in einer der großen europäischen Ligen den Verein Ihrer Wahl betreuen.

Beachten Sie bitte bei der Installation, daß Sie die angewählte Option »DirectX 6.1 installieren« deaktivieren. Falls Sie DirectX 6.1 noch nicht auf Ihrem Computer haben sollten, verwenden Sie bitte zur Installation unser CD-Menü. Geben Sie im Setup-Programm nur den gewünschten Pfad für Ihre Festplatte an. Sie können zum schnellen Programmstart ein Icon auf Ihrem Desktop anlegen lassen.

Zwölf Manager zugleich

Bis zu zwölf Spieler können gleichzeitig an den Demo-Turnieren teilnehmen. Jeder darf neben einem Verein aus der Bundesliga und den übrigen deutschen Spielklassen auch einen aus den ersten Divisionen Frankreichs, Italiens, Englands und der Türkei auswählen. Sie verfügen über einen 20köpfigen Spielerkader, einen Trainer und natürlich ein Stadion. Ihre Aufgabe ist es, sich um den Spielbetrieb, also Mannschaftsaufstellung, Taktik und Training zu kümmern. Zudem verwalten Sie die Vereinskasse, legen fest, wer als Trikotsponsor fungieren soll, verkaufen einem Sender die Übertragungsrechte und halten das Stadion instand. Auf Wunsch nimmt Ihnen der angestellte Coach bis zu sechs Funktionen ab. Jede Woche ereignen sich verschiedene Vorkommnisse, wie Spielerverletzungen, Sonderangebote beim Stadionausbau oder hohe Börsenverluste, auf die Sie reagieren müssen. Trainingslager verstärken die technischen und konditionellen Werte Ihrer Spieler, Freizeit im Terminplan regeneriert verbrauchte Energie.

Live dabei

Nach zweiwöchiger Vorbereitungszeit beginnt die Saison. An jedem der vier Spieltage können Sie sich bis zu vier Spiele gleichzeitig in einer Live-Übertragung anschauen. Beobachten Sie Ihr Team – sobald Sie Schwächen erkennen, ändern Sie per Mausklick einfach



Vor jedem Spiel nehmen Sie oder Ihr bezahlter Trainer die Mannschaftsaufstellung vor und legen die Taktik fest.

die Taktik oder wechseln aus. In der Halbzeitpause gilt es, Ihre Kicker neu zu motivieren. Dazu legen Sie Siegprämien fest oder loben und tadeln per Einzelkritik. An der Motivationskurve sehen Sie, wie die Moral der Truppe steigt oder fällt. Sie können auch direkt im Spiel per Mausklick Ihrem Mann am Ball Anweisungen zum Torschuß oder zum Passen geben. Ob er sie ausführt, ist eine andere Sache.

Nach jedem Spieltag wird eine Elf des Tages ermittelt und natürlich die Tabelle errechnet. Ein Icon zur De-Installation gibt es zwar nicht, aber Sie können die Demo wieder entfernen, indem Sie über »Start/Einstellungen/Systemsteuerung« das Symbol für Software doppelt anklicken. Dort markieren Sie den Eintrag »Kicker Fußball Manager Demo« und wählen »Hinzufügen/Entfernen«.

Linksklick	anwählen, bestätigen
Linksklick+ziehen	Symbol verschieben
Rechtsklick	Auswahlmenüs



Bis zu vier Live-Übertragungen gleichzeitig lassen sich mitverfolgen. Direkt eingreifen können Sie nur in die Partie Ihrer Mannschaft.

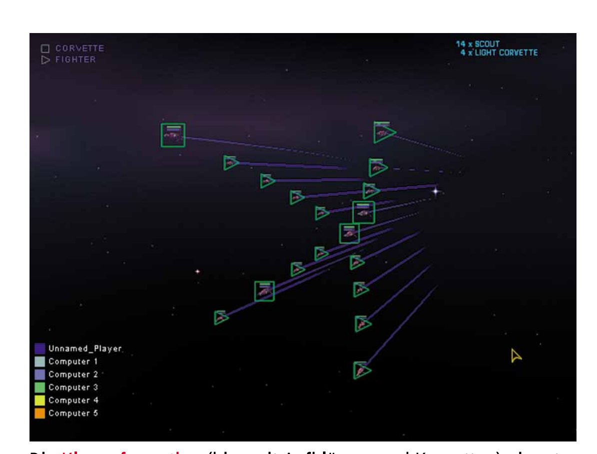
Exklusiv-Demo

▶ Homeworld

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
Festpl.: 81 MByte	

Ergänzend zum Test in dieser Ausgabe können Sie bei uns exklusiv die Demo des 3D-Echtzeit-Strategiespiels **Homeworld** von Sierra spielen. Weltraumschlachten samt Ressourcen-, Bau- und Forschungsmanagement erwarten Sie im kompletten Tutorial und zu Beginn der Kampagne.

Am besten absolvieren Sie zuerst die zwölfstufige Übungskampagne. Darin lernen Sie mit der ausgefeilten Steuerung umzugehen und bekommen einen Eindruck von den vielfältigen Kampftaktiken. Außerdem wissen Sie danach, wie man durch Kameraschwenks und Zentrieren auf die gewünschte Einheit die Übersicht behält. Sehr hilfreich ist eine Wheel-Maus, denn das Rad übernimmt die Zoomfunktion. Damit wechseln Sie schnell von der Detailansicht Ihrer Schiffe in die Totale, um die Angreifer rechtzeitig ins Visier zu nehmen. Im riesigen Mutterschiff produzieren Sie neue Einheiten. Dazu müssen Ihre Sammler Asteriodenfelder abbauen, um die notwendigen Ressourcen zu gewinnen. Auf Forschungsschiffen werden neue Technologien zum Bau wendigerer und schlagkräftigerer Kreuzer oder Jäger entwickelt.



Die Klauenformation (hier mit Aufklärern und Korvetten) eignet sich zum Angriff auf kleine Feindgeschwader.


In der Nahansicht der Schiffe erkennt man am Feuerschein die Schäden. Der Balken über der Einheit gibt den Zustand an. Diese Fregatte hat schon schwere Treffer einstecken müssen.

Geschwaderkämpfe

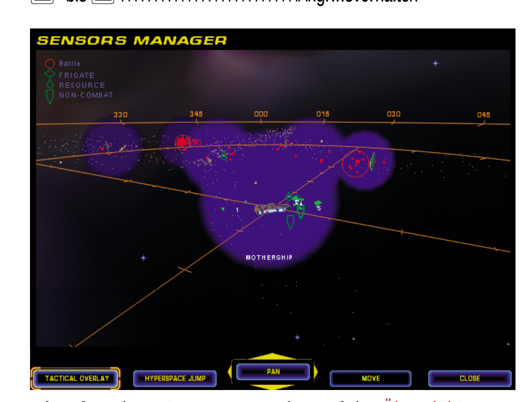
Bei einer größeren Anzahl von Schiffen ist es sinnvoll, das Geschwader taktisch zu formieren. Per Tastendruck fliegen die Einheiten in die gewünschte Stellung, und in einigen Übungskämpfen erkennen Sie, wie effektiv die einzelnen Formationen sind. So wird bei der »Kugel« ein einzelner Gegner in der Mitte des Geschwaders unter Feuer genommen, während die »Wand« gegen offene Feindformationen wirkungsvoller ist. Größere Strecken legen Sie einfach per Mausklick in der ebenfalls zoombaren und dreidimensionalen Übersichtskarte zurück. Mit ihrer Hilfe fliegen Sie ganz bequem neue Rohstoffvorkommen an und behalten auch weit entfernte Sonden und Aufklärer im Blickfeld. Ein Rechtsklick auf die Einheiten öffnet das Befehlsmenü, womit Sie die Truppen zum Mutterschiff zurückbeordern oder das Angriffsverhalten festlegen. Mit der Feststell-Taste markieren Sie alle Einheiten mit geometrischen Symbolen. So erkennen Sie auch in großer Entfernung auf einen Blick den Schiffstyp. Im spielbaren Anfang der Kampagne erfahren Sie durch Zwischensequenzen einen Teil der Hintergrundgeschichte und fliegen zum ersten Einsatzort.

Multiplayergefechte

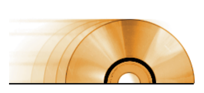
Im »Skirmish«-Modus können Sie gegen bis zu sieben computergesteuerte Gegner antreten. Sie legen die Rahmenbedingungen für Rohstoffabbau und Forschung sowie das Missionsziel fest. Drei Karten und zwei Rassen stehen zur Wahl.

Sie starten die Demo über das Menü »Start/Programme/Sierra/Homeworld Downloadable«. Von hier aus können Sie auch de-installieren. Wenn Sie eine 3D-Grafikkarte besitzen, können Sie diese über das Optionsmenü in der Demo aktivieren. Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen!

Linksklick	Einheit wählen
Rechtsklick	Befehlsmenü
Rahmen ziehen	Gruppe anwählen
Rechtsklick+ziehen	Kamera bewegen
F	Einheit zentrieren
[Leertaste]	Übersicht
M	Bewegungsmodus
TAB	nächste Formation
R	Forschung
B	Schiffbau
Feststell-Taste	Einheiten markieren
F2 bis F4	Angriffsverhalten



Mit erforschten Sensoren werden auf der Übersichtskarte alle Schlachtfelder und Schiffe angezeigt.



Demos

Auf CD: ausführliche Beschreibungen

▶ NHL 2000

Sportspiel | Windows 95
Pentium 200 | 32 MByte RAM
Festpl.: 51 MByte



[↑] [↓] [←] [→] .... Bewegungsrichtungen
[C] .... passen, Spieler wechseln
[ ] .... schießen
[X] .... schnell laufen

▶ Darkstone

Rollenspiel | Windows 95
Pentium 233 | 32 MByte RAM
Festpl.: 40 MByte | 3D-Karte



Linksklick .... Figur anwählen, bewegen, reden
Rechtsklick .... Menü, Inventar
[↑] [↓] [←] [→] .... Karte drehen, zoomen
[TAB] .... Übersichtskarte

▶ Gorky 17

Rollenspiel | Windows 95
Pentium 200 | 32 MByte RAM
Festpl.: 145 MByte



Linksklick .... Figur wählen, bewegen
Rechtsklick ..... Gegenstand benutzen, Angriffsmodus
[ESC] .... Optionsmenü
[I] .... Inventar

▶ Driver (neu)

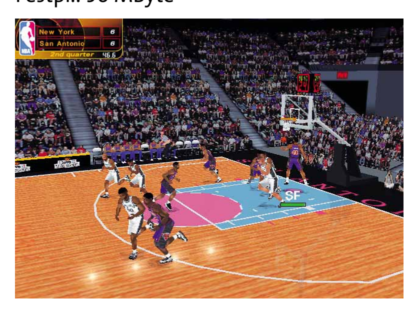
Action-Rennspiel | Windows 95
Pentium 200 | 32 MByte RAM
Festpl.: 31 MByte



[Ä] .... beschleunigen
[-] .... bremsen
[Y] .... links
[X] .... rechts

▶ NBA Ins. Drive 2000

Sportspiel | Windows 95
Pentium 166 | 32 MByte RAM
Festpl.: 36 MByte



[↑] [↓] [←] [→] .... Bewegungsrichtungen
[ ] .... werfen, springen
Linke [ALT] .... passen, Spieler wechseln
Linke [SHIFT] .... rennen

▶ GP 500

Rennspiel | Windows 95
Pentium 200 | 32 MByte RAM
Festpl.: 45 MByte | 3D-Karte



[↑] [↓] [←] [→] . . beschleunigen, bremsen, links, rechts
[ ] .... Blick zurück
Feststell-Taste .... hochschalten
Linke [SHIFT] .... runterschalten

▶ Siedler 3: Amazonen

Aufbauspiel | Windows 95
Pentium 100 | 16 MByte RAM
Festpl.: 177 MByte



[↑] [↓] [←] [→] .... Karte scrollen
Linksklick .... Einheit anwählen
[ALT]+Linksklick .... Einheiten eines Typs wählen
Rahmen ziehen .... Gruppe bilden
Rechtsklick .... zum Zielort laufen

▶ Shadow Man (dt.)

Actionspiel | Windows 95
Pentium 166 | 32 MByte RAM
Festpl.: 97 MByte | 3D-Karte



[↑] [↓] [←] [→] .... Bewegungsrichtungen
Linke [SHIFT] .... Scharfschützenmodus
Rechte [CTRL] .... kriechen
[ ] .... springen
[X] .... feuern

▶ Morpheus

Adventure | Windows 95
Pentium 100 | 16 MByte RAM
Festpl.: 26 MByte



Linksklick .... bewegen
Linksklick+ziehen .... umschauen
Rechtsklick .... benutzen, untersuchen
[ALT] .... Menü
[ALT]+[O] .... Optionen

Cheat-Tool

▶ Command&Conquer 3

Alle, die beim Echtzeit-Strategiehit Command&Conquer 3 festhängen, können aufatmen. Der exklusive GameStar-Trainer schafft auf Tastendruck sofort Abhilfe. Installieren Sie das Programm, indem Sie im CD-Menü unter »Programme« den entsprechenden Eintrag wählen. Klicken Sie dann auf »Kopieren«, und geben Sie das Installationsverzeichnis von Command&Conquer 3 an. Von dort aus starten Sie die Datei TRN.EXE. Wenn Sie danach ein Spiel beginnen, stehen Ihnen acht Cheat-Funktionen zur Verfügung. Sie werden durch die Tastenkombinationen CTRL plus A bis H aktiviert und auch deaktiviert. Damit schließen Sie eine Mission sofort siegreich ab, sehen sich die gesamte Karte an, schwächen feindliche Einheiten oder schalten dem Gegner den Strom ab. Per Task-Wechsel (gleichzeitig ALT und TAB drücken) können Sie jederzeit nachschauen, welche Cheats gerade eingeschaltet sind. Sehr zur Freude aller Multiplayer-Fans funktionieren die Schummeleien auch in Mehrspieler-Gefechten.

Mit unserem Cheat-Tool gewinnen Sie jede Mission.



Die acht Cheat-Funktionen können Sie auch in Mehrspieler-Schlachten verwenden.

Im gleichen Verzeichnis wie das Cheat-Tool schlummert auf unserer CD auch eine Datei namens RULES.INI. Wenn Sie die nach dem Kopieren auf Ihre Festplatte in das Installationsverzeichnis von C&C 3 durch einen Doppelklick öffnen, können Sie die Eigenschaften aller Einheiten verändern. Sie können alle Änderungen gefahrlos vornehmen, denn durch einfaches Löschen der Datei werden alle Werte wieder in den Originalzustand versetzt.

Programme

Bei einigen Programmen handelt es sich um Shareware, die Sie nach einiger Zeit registrieren lassen müssen. Fast alle Tools befinden sich auf der Bonus-CD.

3Dfx Banshee Tweak-Tool V2.22
Beta-TweakIt
DataStar
Dcontrol
Delete Tool
DirectX 6.1
Fastcard
Paint Shop Pro 5.0.3 (dt.)
PowerStrip 2.51.08
Rage 128 Tweaker
Savegame Editor Construction Kit
Setup Controls
Setup MOC
Tirtanium Benchmark 1.40
Tweak Utility für Savage
Voodoo 3 Overclock-Utility
Voodoo 3 Tweaker

▶ GameStar DataStar

Unser DataStar hat wieder seine monatliche Aktualisierung erhalten. Er präsentiert Ihnen die vollständige Übersicht aller Tests, CD-Inhalte sowie sämtlicher Tips & Tricks von der Ausgabe 10/97 an.

▶ DLH 98 Lite Update

Das monatliche Update der umfangreichen Cheat- und Trainersammlung Dirty Little Helper 98 Lite ergänzt das Hauptprogramm um zahlreiche neue Einträge, funktioniert aber auch separat. Sie finden Tips, Cheats und Komplettlösungen zu aktuellen und älteren Spielen.

▶ Das neue GameStarter-Menü

Auf Ihre vielfältigen Resonanz hin haben wir ein paar kleine, aber feine Änderungen am neuen GameStarter vorgenommen. Die Grafik ist leicht modifiziert, so daß der Stahl im Hintergrund nicht mehr zu kalt wirkt. Um das Verdecken der Taskleiste zu verhindern, läßt sich nun das gesamte Fenster beliebig auf dem Desktop verschieben. Außerdem minimiert sich das Menü automatisch, wenn Sie ein Programm von den CDs installieren.



Das verbesserte Menü des GameStarters läßt sich jetzt beliebig auf dem Desktop plazieren.

Wettbewerb

▶ Heroes of Might and Magic 3

Noch bis Ende Oktober haben Sie die zweifache Chance, mit **Heroes of Might and Magic 3** zu gewinnen. Schicken Sie uns Ihre selbstgestaltete Multiplayer-Karte bis zum 29.10.1999. Am besten eignen sich Zwei-Spieler-Levels, denn die Siegerkarte wird bei der offiziellen Deutschen Meisterschaft in Berlin gespielt – und der Gewinner unseres Wettbewerbs ist bei diesem Ereignis dabei. Die drei besten Kartendesigner bekommen ein spezielles Set zu **Heroes of Might and Magic 3**, bestehend aus T-Shirt, Mauspad, Zinnfiguren, Aufkleber und dem brandneuen Addon.

Wenn Sie als Spieler gewinnen möchten, melden Sie sich für die Deutsche Meisterschaft an. Die Termine finden Sie unter www.heroes3.de.

Wettbewerb: Leserprogramme

In dieser Ausgabe haben wir unseren Schwerpunkt auf Shareware-Programme gelegt. Im hochkarätigen Feld der Teilnehmer befinden sich drei Denkspiele, eine Cheat-Sammlung und ein Kartenspiel. Wenn auch Sie ein interessantes Spiel oder ein nützliches Tool programmiert haben und ein Computerspiel Ihrer Wahl gewinnen möchten, dann schicken Sie Ihr Programm an:

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Lesersoftware
Brabanter Str. 4
80805 München

oder an

cd@gamestar.de

Diesmal nehmen teil:

1. **Coolumns 2 von Ingmar Frank**
2. **pcCheats 4000 von P. Merkle**
3. **Kyodia Mahjongg von Naoki Haga**
4. **Doppelkopf von Uwe Rasche**
5. **Zomp 2 von Chris Skelly**

Patches

Eine Beschreibung der Patches finden Sie auf der Bonus-CD unter »Patches«.

Apache Havoc V1.1e (dt.)
Baldur's Gate Addon V1.33.5512 (dt.)
Civilization: Call to Power V1.2
Delta Force Patch
Descent 3 V1.1
Falcon 4.0 V1.07 (dt.)
Half-Life (dt.) V1.0.1.3
Heretic 2 V1.06
Hidden & Dangerous V1.2 (dt.)
High Heat Baseball V1.2
Mig Alley V1.02
Might and Magic 7 V1.1
Re-Volt Patch
Seven Kingdoms 2 V1.10
Skout V1.02d
Sports Car GT V1.551a
Starfleet Command V1.01.00
System Shock 2 Patch
Tomb Raider 2 Director's Cut Update
Warzone 2100 V1.07
X – Beyond the Front. V1.8 (von V1.0)
X – Beyond the Front. V1.8 (von V1.3)

Treiber

Auf der Bonus-CD sind die aktuellen Treiber für alle gängigen 3D-Grafik- und Soundkarten vertreten. Die Beschreibung finden Sie im CD-Menü unter »Treiber«.

3Dfx Voodoo 3 2000, 3000 Referenztreiber
3Dfx Voodoo 3 3500 Referenztreiber
3Dfx Voodoo 3 3500 Tools
ASUS AGP-V3400 TNT, V3800 TNT 2
ATI Rage 128
Creative Labs 3D Blaster Banshee
Diamond Stealth III S540
Diamond Viper V770
Elsa Erazor 2
Elsa Erazor 3
Elsa Synergy 2
Elsa Winner 2
Matrox MGA-G200
Matrox Millennium G200, G400
Matrox Mystique G200
Number Nine SR 9
Soundkartentreiber:
Creative Labs Ensoniq Audio PCI
Diamond Rio PMP 300
Terratec DMX Sound System
Videologic Sonic Vortex 2



Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

11/99

Lesen Sie auf Seite 186: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**

Kompletter Tips-Index im DataStar auf der Bonus-CD

Tips&Tricks-Index 12/98 bis 11/99

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips-Seitenzahl)

Amerzone

Das Dschungel-Abenteuer Amerzone hat ein paar knifflige Stellen; wir lotsen Sie durch die Engpässe.

TIP 1: Der Code für den Leuchtturm und die Hydraflot-Koordinaten: 145.

TIP 2: Der Aufzug zum Keller stoppt im ersten Stock, wenn Sie den Metallstab in das Loch in der linken unteren Ecke (vom Hebel aus gesehen) stecken.

TIP 3: Auf der Insel können Sie tauchen, indem Sie das Windrad einschalten, das Ventil schließen, den Taucherhelm anschließen und das Rohr mit dem Schraubenschlüssel öffnen.

TIP 4: Um das Ei zu präparieren, brauchen Sie den Käfer aus der Höhle, die Kräuter vor dem Höhleneingang und die Kokosnuß von der Palme.

Baldur's Gate

Lukas Kühn aus Sommerland weiß, wie Sie Ihre Erfahrungspunkte im Epos von Interplay schnell nach oben schrauben. Südlich von Kerzenburg liegt der Abschnitt »Verlassener Leuchtturm«. Dort finden Sie zwei Fleischgolems, von denen jeder 2.000 EP bringt. Wenn Sie sich nach dem Kampf in der Höhle zur Ruhe legen, werden Sie von einem weiteren Golem gestört, der Ihnen wiederum 2.000 Punkte beschert. Diesen Vorgang können Sie beliebig oft wiederholen.

Command&Conquer 3

TIP 1: Unser Leser Heico Bruch aus Siegen hat gleich in der ersten Mission der GDI ein kleines Easteregg gefunden. Laufen Sie über die Brücke zur Nod-Basis, und schießen Sie rechts davon auf die Klippen, um einen Durchgang nach unten zu bekommen. Dort finden Sie dann zwei alte Gebäude aus dem ersten Teil von Westwoods Evergreen.



C&C 3: Schießen Sie an der markierten Stelle auf die Klippe, um den Weg freizumachen.

TIP 2: Auf unserer Demo-CD finden Sie im Verzeichnis \DIVERSES\CHEATS\CC3 die Datei RULES.INI, die wir aus TIBSUN.MIX aus dem Spieleverzeichnis extrahiert haben. Sie können sie mit einem Texteditor (z.B. Wordpad) bearbeiten, um das Spiel verschiedenen Bedürfnissen anzupassen. Die einzelnen Einträge erklären sich selbst. Kopieren Sie die bearbeitete Datei danach ins C&C3-Hauptverzeichnis.

Commandos: Im Auftrag der Ehre

In der siebten Mission des Addons zu Eidos' Strategie-Knüller Commandos müssen Sie einen Spion identifizieren. Klicken Sie dazu einfach bei gedrückter SHIFT-Taste auf jeden einzelnen Gefangenen. Derjenige Delinquent, dessen Sichtfeld daraufhin erscheint, ist der gesuchte böse Täuscher.

Darkstone

TIP 1: Gegensätze ziehen sich an: Bei der Pärchenbildung der Charaktere sollten Sie zwei unterschiedlich veranlagte Klassen aussuchen. Idealerweise wählt man einen Raufbold für Frontalangriffe; prädestiniert für diesen Job sind Krieger. Abgesegnete Alternative: Priester können mit Keulen auch munter zuhauen und beginnen das Spiel mit besonders vielen Hitpoints. Ihre zweite Spielfigur kümmert sich um Angriffe aus der Distanz. Diebe haben die besten Talentgrundlagen für den Einsatz von Pfeil und Bogen. Zauberer bürgen für eine besonders große Vielfalt an Angriffsmagie; die weibliche Variante kann sich zudem kurzfristig in einen Werwolf verwandeln. Die sicherste Heldenkombination für Einsteiger lautet »Krieger plus Priester«. Beide Charaktere sind robust und können gut austeilen. Die Magic Missile des Priesters ist eine respektable Distanzwaffe, außerdem lernt er schnell Heil- und Entgiftungszauber.

TIP 2: Platz da: Vor allem an Durchgängen müssen Sie aufpassen, daß Ihr computergesteuerter Kollege auch ins Geschehen eingreifen kann. Steht er nasebohrend rum, während Sie von Monsterhorden attackiert werden, hat er meistens nicht genug Platz zum Einschreiten. In diesem Fall gehen Sie schnell ein paar Schritte zurück, locken dadurch die Übelwichte heraus, und schon nimmt der werte Kamerad die Heldenarbeit wieder auf.



Darkstone: Mit der Kombination »Krieger und Priester« fällt der Einstieg leicht.

TIP 3: Keine Waffen kaufen: Die Warenauswahl beim Schmied ist nicht sonderlich aufregend. Die besten Waffen und Rüstungen finden Sie früher oder später in den Dungeons. Stecken Sie Ihre Ersparnisse lieber in Talent-Trainingslektionen und die Reparatur wichtiger Ausrüstungsgegenstände.

Drakan

Zusätzlich zu den Cheats aus der September-Ausgabe sandte uns Benedikt Pfeifer noch weitere Schummelcodes zum Action-Adventure von GT. Um sie zu aktivieren, drücken Sie # und geben in die Konsole »CHEAT« ein. Nachdem

C&C 3: Komplett-lösung und Taktiken ab Seite 188

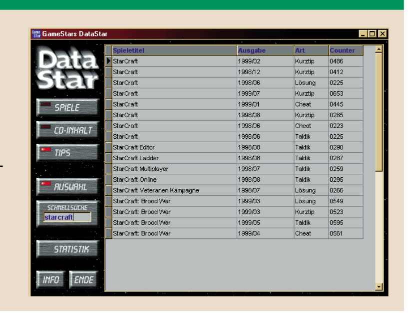
Auf Demo-CD: exklusives Cheat-Tool zu C&C 3



Drakan-Komplett-lösung ab Seite 219

GameStar DataStar

Der DataStar umfaßt einen kompletten Index aller bisher in GameStar erschienenen Tips und Lösungen. Die praktische Datenbank finden Sie auf jeder GameStar-Bonus-CD im Menüpunkt »Special«. Das Programm läßt sich bequem auch von CD starten. Weitere Informationen zum DataStar können Sie im CD-Inhalt ab Seite 169 nachlesen.



Sie mit [ENTER] bestätigt haben, stehen Ihnen bei der Suche nach Rynns Bruder folgende Codes zur Verfügung:

Cheat	Wirkung
IAMGOD	unsterblich
KURT	tötet Rynn

Dungeon Keeper 2

TIP 1: Sobald Sie mehr als 16.000 Goldstücke gesammelt haben, rät Ihnen Peer Müller aus Berlin, das Gold mit der Maus aufzuheben und ins Dungeon-Herz zu schmeißen. Dadurch steigt Ihr Guthaben zwar nicht sichtbar, aber Ihr Konto wird gleich wieder ausgeglichen, wenn Sie etwas ausgeben. Aufpassen müssen Sie dagegen, falls Ihr Gold in der Nähe von Wasser liegt. Was dort hineinfällt, ist verloren.

TIP 2: Mit einem Dunklen Engel auf Stufe 10 können Sie in der Symbiose drei Skelette erschaffen, die nach kurzer Zeit wieder zerfallen. Opfern Sie sie rasch im Tempel, denn dann erhalten Sie einen Schwarzen Elfen, der Ihnen für den Rest der Partie treu bleibt.



Dungeon Keeper 2: Gleich im ersten Level stehen Ihnen alle Räume zur Verfügung.

TIP 3: Frei dreh- und zoombare Levels haben nicht nur Vorteile; die Übersicht kann bei steigender Spieldauer leiden. Um spezielle Räume wiederzufinden, ist das Baumenü sehr nützlich. Öffnen Sie es, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Raum, den Sie suchen. Wenn Sie mehrere gleichartige Räume haben, springen Sie mit jedem weiteren Mausklick einen weiter.

TIP 4: Leider hat sich in unsere Oktober-Ausgabe der Druck-Horny eingeschlichen: Sie müssen die Cheat-Codes jeweils mit einem Leerzeichen eingeben. Drücken Sie also [CTRL], [ALT] und [C] gleichzeitig, und geben Sie anschließend bei gedrückter [SHIFT]-Taste die folgenden Codes ein.

Cheat	Wirkung
DO NOT FEAR THE REAPER	Mission erfolgreich beenden
I BELIEVE ITS MAGIC	alle Zauber
FIT THE BEST	alle Fallen
THIS IS MY CHURCH	alle Räume
FEEL THE POWER	alle Kreaturen auf Level 10
NOW THE RAIN HAS GONE	Karte aufdecken
SHOW ME THE MONEY	volle Schatzkammer

Fifa 99



Fifa 99: Im Optionsmenü stellen Sie die Auswechslungen ein.

Damit Ihre besten Leute auch nach Dauerspurts nicht gleich in der ersten Halbzeit ausgetauscht werden müssen, sollten Sie unter »OPTIONEN« das Wechselkontingent auf »Unbegrenzt« setzen. Wenn Sie jetzt einen müden Spieler aus- und sofort wieder einwechseln, kommt er fit wie ein Turnschuh zurück ins Spiel.

Force 21

Zum Echtzeit-Strategiespiel von Redstorm haben wir die nützlichsten Cheatcodes für Sie zusammengestellt. Tippen Sie sie einfach während des Spiels ein, und bestätigen Sie mit [ENTER].

Cheat	Wirkung
POLYTHEISM	alle unverwundbar
KILLENEMY	alle Gegner vernichtet
ISPY	Schlachtennebel aus
CHESSMATCH	Radar sieht alles
NOVICTORY	Siegbedingungen ausschalten
GRID	Gitternetz
AMAZON	keine Bäume
LONDON	keine Wolken
AVATAR	gelbe Boxen um Objekte
HASSELHOFF	Niederlage

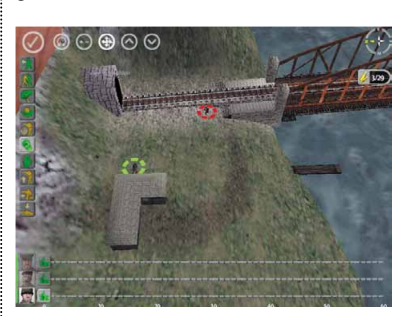
GTA London 1969

Zusätzlich zu den Schummeleien der Juli-Ausgabe wurden uns aus gut unterrichteten Quellen noch weitere Cheats zugespielt. Geben Sie die Codes aus der Tabelle als Spielernamen ein, und bestätigen Sie mit [ENTER].

Cheat	Wirkung
6661970	unendlich Leben
tourettes	unendlich Leben und bei Druck auf [ ] alle Waffen
super well	alle Levels
flashmotor	alle Levels und bei Druck auf [ ] alle Waffen
travelcard	alle Levels und unendlich Leben
averyrichman	999.999.999 Punkte
uaintnuffin	999.999.999 Punkte und bei Druck auf [ ] alle Gegenstände

Hidden & Dangerous

TIP 1: Einen pazifistischen Baum hat GameStar-Leser Martin Hensel aus Hartmannsdorf im Strategie-Action-Mix von Take 2 entdeckt. Er steht gleich hinter dem ersten Wachhaus in der ersten Mission. Solange Ihre Söldner keine Waffe im Anschlag haben, läßt er sie ungehindert passieren. Sind sie mit mörderischen Absichten unterwegs, werden Ihre Mannen von den starken Zweigen in die Höhe gerissen und können im schlimmsten Fall sogar zu Tode kommen.



Hidden & Dangerous: Der Baum an dieser Stelle ist äußerst gefährlich.

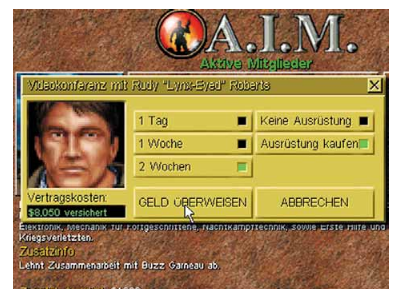
TIP 2: Leser Simon Weniger empfiehlt Ihnen, soweit möglich, nur einen Ihrer Männer in die Missionen zu schicken. Am besten sind dazu Robert Vanduard oder Tony Atkins geeignet. Dadurch hat dieser eine Kämpfer nämlich viel mehr Munition zur Verfügung, als wenn sich mehrere Söldner die gefundenen Goodies teilen müßten. Außerdem verlieren Sie nicht so schnell den Überblick, was besonders in den Indoor-Aufträgen von Vorteil ist.

TIP 3: Zäune stellen nicht immer ein unüberwindliches Hindernis dar. Marc Maschmann aus Unna hat festgestellt, daß Sie sich in der Ich-Perspektive di-

rekt neben eine der Sperren legen können und dann mit einer geschickten Seitwärtsrolle unten durchkommen. Mit ein wenig Übung sollte dieser Trick fast überall funktionieren und dabei helfen, so manche Wache zu umgehen.

Jagged Alliance 2

TIP 1: Falls Geldmangel zu Ihren größten Problemen in Arulco zählt, hat Frederik Schrader den richtigen Tip parat. Bestätigen Sie beim Söldnerkauf nur einen Tag, und klicken Sie anschließend auf den »Zwei Wochen«-Button. Bei gedrückter Maustaste gehen Sie runter vom Button, bis dieser wieder zurückspringt. Lassen Sie jetzt schnell die Taste los, und klicken Sie auf »Geld überweisen«. Wenn Sie das richtige Timing erwischt haben, arbeitet der gute Mann ganze zwei Wochen für Sie und verlangt doch nur den Lohn für einen Tag.

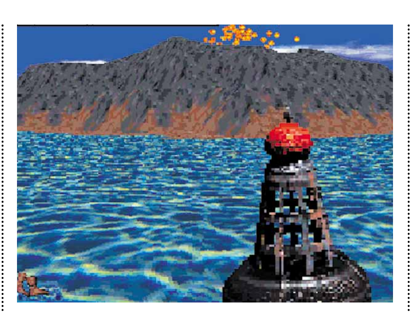


Jagged Alliance 2: Per Mausakrobatik zahlen Sie weniger für Ihre Söldner.

TIP 2: In Sektor »I11« finden Sie im südlichen Gebäude in einem der roten Schränke einen Schalter. Sobald der gedrückt wird, öffnet sich in der Scheune im Norden eine Geheimtür, hinter der sich der Wissenschaftler »Madlab« versteckt. Schenken Sie ihm eine Kamera aus dem Elektronikladen in Balime und ein Gewehr. Dafür baut er einen Roboter für Sie, den Sie per Fernsteuerung bedienen können. Beachten Sie aber, daß das Gewehr fest montiert wird und Ihnen verlorengeht.

Might & Magic 6

Das solide Rollenspiel von New World Computing amüsiert auch mit lustigen Eastereggs. Eins davon hat Timo Deuschle im äußersten Norden von Neu Sorpigal entdeckt. Hinter dem alten Tempel finden Sie eine Boje im



Might & Magic 6: Klicken Sie auf die Boje.

Wasser. Sobald Sie daraufklicken, bricht der Vulkan im Hintergrund aus. Im Vulkan selber finden Sie übrigens einen Obelisken und ein Hufeisen.

Might & Magic 7

Für die aktuelle Version der epischen Heldenserie hat uns Kolja Kroker aus Bischmisheim einige Tips zugesandt.

TIP 1: Am einzigen Haus von Eofol steht ein starker Wunschbrunnen, der Ihnen bei jedem Trinken per Zufall EPs, Geld oder Skill-Punkte beschert. Wenn Sie öfter daraus trinken, sinkt jedoch Ihre Rüstungsklasse, oder Sie riskieren sogar den plötzlichen Tod Ihres Helden. Dagegen hilft jedoch der Zauber »Schutz vor Magie« auf Großmeisterniveau. Dann sinkt die Rüstungsklasse zwar immer noch, läßt sich aber durch Schlafen wiederherstellen.

TIP 2: »Wahnsinn« muß nicht unbedingt ein schlechtes Attribut sein. Intelligenz und Persönlichkeit sinken zwar auf Null, dafür steigen aber Stärke, Ausdauer und Schnelligkeit. Für Charaktere ohne Zaubereigenschaften, wie zum Beispiel den Ritter, bringt es manchmal also durchaus Vorteile, »wahnsinnig« zu werden.

TIP 3: Auf den Evermorn-Inseln sollten Sie sich nicht nur um den feindlichen Tempel kümmern. In Ihrem eigenen finden Sie nämlich einen schmucken Hohepriester-Umhang, der Ihre Sprüche um 50 Prozent verstärkt.

NBA Live 99

Wenn Sie im Sportspiel-Klassiker von EA Sports kurz vor Schluß nur einige Punkte vorne liegen, versucht Ihr Gegner meist, Sie so schnell wie möglich zu foulen. Werfen Sie deshalb aus jeder Lage. Falls Sie nämlich beim Wurf gefoult werden, bekommen Sie zwei Freiwürfe; wenn Sie dabei noch außerhalb des Wurfkreises sind, sogar drei. Das sollte eigentlich genügen, den Vorsprung über die Zeit zu retten.

Need for Speed 4

In Electronic Arts' Edel-Raserei können Sie über kleine Umwege auch im Karriere-Modus speichern. Dazu müssen Sie nach einem erfolgreichen Rennen das Spiel beenden. Jetzt erstellen Sie auf Ihrer Festplatte einen neuen Unterordner und kopieren den Ordner \DB aus dem Unterverzeichnis SaveData Ihres Spieleverzeichnisses dort hinein. Sollten Sie im folgenden Rennen einen Fehler machen, können Sie durch einfaches Zurückkopieren des \DB-Ordners wieder den Ausgangszustand herstellen.

Outcast

TIP 1: Damit Cutter in Infogrames Action-Adventure richtig sorglos drauflosballern kann, brauchen Sie einen Hex-Editor wie etwa SECK 4.0 von unserer Bonus-CD. Merken Sie sich die Munitionsanzahl Ihrer Waffe, und speichern Sie ab. Im Unterverzeichnis \SAVEGAMES Ihres Spieleordners finden Sie die Datei CUTTER. Laden Sie sie in den Hex-Editor, und suchen Sie nach der Zahl, die Sie sich gemerkt haben. In der dritten oder vierten Zeile von unten sollte nun ein Eintrag markiert sein, der aus einer Hexadezimalzahl und vier anschließenden Nullen besteht (beispielsweise E3 00 00). Überschreiben Sie die vier Nullen mit »99 99«, und speichern Sie ab. Wenn Sie jetzt im Spiel den Spielstand wieder laden, haben Sie für die entsprechende Waffe über 10 Millionen Schuß.

TIP 2: Damit Sie sich bei einem Sprung aus größerer Höhe nicht weh tun, rät Ihnen Thomas Markotschi, während des Falls rasch in den Kriechmodus zu schalten. Dadurch bleiben Ihrem Helden beim Aufprall möglicherweise schwere Verletzungen erspart.

TIP 3: Jürg Schaller aus der Schweiz hat es geschafft, schon zu Beginn des Spiels in den Faé-Palast in Talanzaar einzudringen. Hüpfen Sie dazu, nachdem Sie einen Teleporter-Zielpunkt aufgestellt haben, neben einer der bei-

den verschlossenen Türen auf die Mauer. Springen Sie jetzt am Torbogen vorbei in den Hof. Sobald Sie dies geschafft haben, können Sie sich drinnen in Ruhe umschauen, es ist nämlich niemand zu Hause.

TIP 4: Damit sich die Befreiung von Shamaz-Keb in Montazaar ein wenig einfacher gestaltet, hat sich Jörg Zeeb etwas einfallen lassen. Laufen Sie, nachdem Sie an den rollenden Steinkugeln vorbei sind, links die Sanddüne nach oben. Jetzt können Sie die Lavaseen mit ihren gefährlichen Kegeln und Platten vermeiden. Am Ende springen Sie rechts wieder runter und müssen jetzt nur noch immer schön am Fels entlang das Lava-Geysirfeld umgehen.

Return Fire 2

Matthias Garke sandte uns die Cheat-Codes zum zweiten Teil des Actionspiels von Ripcord Games. Drücken Sie während des Spiels [#], um die Konsole zu öffnen. Dann können Sie die folgenden Cheats eingeben.

Cheat	Wirkung
GOD!	unsterblich
AMMO!	unendlich Munition
FUEL!	unendlich Treibstoff
GUNS!	Kanonentürme abschalten
TURRETS!	Raketentürme abschalten
VEHICLES!	mehr Fahrzeuge
CARRIER!	Flugzeugträger unzerstörbar

Re-Volt

Im neuesten Fun-Racer von Acclaim können Sie allerhand Einstellungen an Ihren Mini-Boliden vornehmen. Gehen Sie dazu in den Unterordner \CARS Ihres Spieleverzeichnisses. Für jedes Auto gibt es dort ein eigenes Unterverzeichnis. Darin können Sie die jeweilige Datei PARAMETERS.TXT mit einem Texteditor nach Ihren Wünschen bearbeiten. So lassen sich Topspeed oder Beschleunigung verbessern. Mit einem Bildbearbeitungsprogramm können Sie sich auch die Datei CAR.BMP vornehmen und so das Aussehen Ihres Lieblingsfahrzeugs verändern.



Re-Volt: Im Topspeed kann unserem rasenden Winz-Flitzer kein Konkurrent mehr folgen.

Rollercoaster Tycoon

TIP 1: Für Karussellbauer, die ständig pleite sind, weiß Torsten Übrick Rat. Gehen Sie mit [F] ins Kreditmenü, und drücken Sie dort [F] und [ENTER] gleichzeitig. Ihr Bankguthaben hat jetzt wieder den Stand vom Spielstart.

TIP 2: Fahrgeschäfte, die abseits stehen, können Sie gut nutzen, um die Besucher Ihres Parks abzuzocken. Bauen Sie einen großen Wartebereich, und schalten Sie über das Icon mit den Zahnrädern die Option »Mit Nachbarstation synchronisieren« ein. Warten Sie, bis der Wartebereich voll ist, und erhöhen Sie dann den Eintrittspreis auf 20 Mark. Wenn Sie jetzt die Synchronisation wieder abschalten, fahren alle Wartenden zum erhöhten Preis.

TIP3: Wenn Sie im Besitz einer Kartbahn sind, sollten Sie mal einen Besucher in der Warteschlange »Michael Schumacher« nennen. Er wird jedes folgende Rennen für sich entscheiden.

Shadow Man

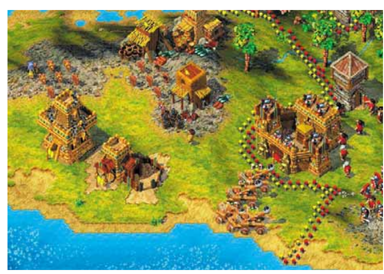
Das ewige Wiederauferstehen der Zombies in Acclaims dunklem Action-Adventure kann einen zur Raserei bringen. Mit unseren Cheat-Codes haben Sie zumindest weniger Mühe, die Ekelpakete aus dem Weg zu räumen. Ersetzen Sie einfach die Datei \DATA\SCRIPTS\MENUS\GERMAN\RELEASE.MSC durch \DATA\SCRIPTS\MENUS\ENGLISH\DEBUG.MSC. Wenn Sie nun im Spiel [ESC] drücken, um das Menü aufzurufen, finden Sie dort die Punkte »DEBUG 1« und »DEBUG 2« mit allerlei Cheat-Möglichkeiten. Die hilfreichsten sind in der folgenden Tabelle aufgeführt.

Cheat	Wirkung
INVINCIBILITY	unverwundbar
FREEZE ENEMYS	Gegner einfrieren
ONE TOUCH KILL	Gegner mit einem Treffer erledigen
INFINITE AMMO	unbegrenzt Munition


Shadow Man: Dank Cheat schlägt nun Bösewicht Legions letztes Stündlein.

Siedler 3

TIP 1: Sobald Sie an einer Grenze zu feindlichen Nachbarn angekommen sind, sollten Sie dort einen Wachturm oder sogar eine Burg errichten. Wenn Sie jetzt mit Katapulten den nächsten feindlichen Wachturm schnellstmöglich zerstören, gehört das ganze Gebiet im Einzugsbereich Ihres Bauwerks Ihnen.


Siedler 3: Nachdem der gelbe Turm gefallen ist, gehört uns die ganze Halbinsel.

TIP 2: Ein anderer Grenztrick stammt von unserem Leser Uli Kiermaier. Nutzen Sie die Taktik der Computergegner, alle ihre Einheiten zu einem Gebäude zu schicken, das angegriffen wird, und gehen Sie auf einen feindlichen Grenzstützpunkt los. Bevor die Feindmassen anrücken, ziehen Sie sich wieder zurück und setzen Bogenschützen an die Grenze. Von Ihrem Gebiet aus feuern Sie nun auf die Gegner, die sich nicht wehren, solange Sie nicht das Gebäude angreifen.

Sim City 3000

TIP 1: Bürgermeister Martin Griga aus Pfungstadt gibt Ihnen den Rat, in den Wohngebieten der beliebten Städtebausimulation von Maxis entlang der Straßen viele kleine Parks zu errichten. Dadurch steigen die Wohnungspreise enorm, was wiederum den Steuereinnahmen zugute kommt.

TIP 2: Ihre Industriegebiete oder Giftmüll-Deponien sollten Sie dagegen mit Wald und Gewässern umgeben. Dadurch vermeiden Sie Smog.

South Park

Für den 3D-Shooter von Acclaim gibt es einige nützliche Cheats, die Ihnen das Überleben erleichtern. Klicken Sie im Optionsbildschirm auf die linke untere Ecke des Bildes, und geben Sie anschließend die folgenden Codes ein.

Cheat	Wirkung
ASSMAN	unverwundbar
SWEET	alle Waffen mit unendlich Munition
FATTKNACKER	alle Waffen
THEEARTHHASMOVED	Levelauswahl
BEFCAKE	unsichtbar
OMGTKKYB	alle Charaktere im Multiplayer-Modus
EGOTRIP	große Köpfe
SCREWYOUGUYS	Credits
FRAMERATE	Wiederholrate anzeigen
BOBBYBIRD	alle Cheats aktivieren

Star Wars – Episode 1: Racer

TIP 1: Wer schon immer mal wissen wollte, wie die Programmierer-Crew bei LucasArts aussieht, sollte sich mal die CD des neuesten Rennspiels der Firma genauer ansehen. Im Unterordner \GNOME\DATA\IMAGES befindet sich die Datei SETTINGS_BTN_STRCH_SEL.TGA. Dort können Sie die Menschen mit den Traumjobs bewundern. Im selben Verzeichnis liegen auch noch einige wunderschöne Bilder, die Sie nur ins »BMP«-Format umwandeln und ins Windows-Stammverzeichnis kopieren müssen, um sie als Desktop-Hintergrund nutzen zu können.

TIP 2: Im Unterverzeichnis \DATA befindet sich die Datei RACER.TAB. Öffnen Sie sie mit einem Texteditor. Ab »Screentext_322« können Sie die festen Namen der Fahrer ändern und ab »Screentext_530« die Klassen der Rennen.



Star Wars Racer: Alle Programmierer.

Street Wars

Damit Sie in Infogrames kriminellem Aufbauspiel keine Geldsorgen mehr haben, sollten Sie den Tip von Oliver Kotte aus Bremen befolgen. Merken Sie sich Ihren Kontostand, und speichern Sie ab. Rechnen Sie mit dem Windows-Taschenrechner den Betrag in hexadezimal um, und drehen Sie den Wert um. Beispielsweise werden so 10.000 Mark zu »27 10«, umgedreht also »10 27«. Laden Sie das Savegame nun in einen Hex-Editor wie etwa SECK 4.0 von unserer Bonus-CD. Suchen Sie den vorher ermittelten Wert (er ist zweimal vorhanden), überschreiben Sie beide und den jeweils folgenden Offset mit »FF FF FF«, und speichern Sie ab. Wenn Sie jetzt Street Wars starten und Ihren Spielstand wieder laden, stehen Ihnen mehr als 16 Millionen Mark zur Verfügung.

System Shock 2



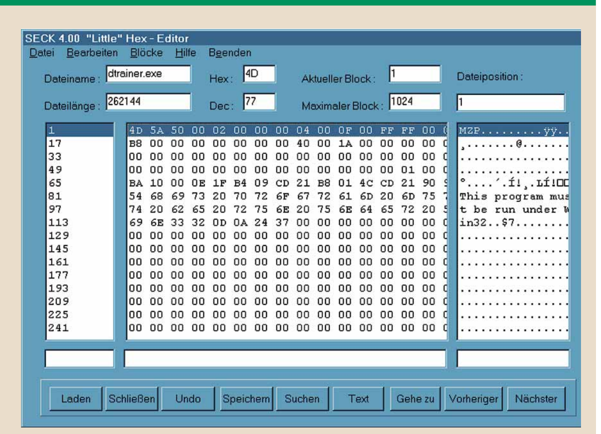
System Shock 2: Komplettlösung ab Seite 209.

Zum neuen Hit von Looking Glass haben wir die nützlichsten Cheat-Codes für Sie zusammengestellt. Um sie zu aktivieren, drücken Sie während des Spiels [SHIFT] und [:] gemeinsam. Mit »summon_obj XXX« können Sie sich dann beliebige Gegenstände erschummeln. Tippen Sie für »XXX« einfach den Namen des gewünschten Objekts.

Hex-Editoren

Zum Manipulieren von Dateien benötigen Sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel das Savegame Editor Construction Kit (SECK), dessen Shareware-Version Sie auf unserer Bonus-CD im Menü »Programme« finden. Um damit einen unserer Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.
2. Starten Sie SECK, aktivieren Sie den Editor im Menüpunkt »Tools« und laden Sie über »Datei/Öffnen...« die zu bearbeitende Datei ein.
3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge (oder Teile davon) über »Bearbeiten/Suchen«.
4. Prüfen Sie, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Dez-Umwandler (zu finden im Hauptscreen im »Tools«-Menü) auch Zahlen umrechnen lassen. Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein (Hex oder Dez), tippen Sie die Zahl, und klicken Sie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dez.
5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge in der untersten Zeile. Sie können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.
6. Vergessen Sie nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.



Mit dem Hex-Editor des SECK können Sie Save-Dateien und Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an.



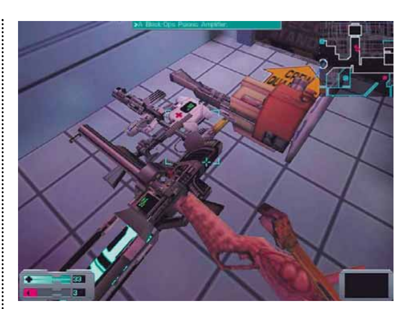
Waffen
Psi Amp
Wrench
Pistol
Shotgun
Assault Rifle
Laser Pistol
EMP Rifle
Electro Shock
Gren Launcher
Stasis Field Generator
Fusion Cannon
Worm Launcher
Crystal Shard
Viral Prolif

Munition
Standard Clip
HE Clip
AP Clip
Timed Grenade
EMP Grenade
Incend. Grenade
Prox. Grenade
Toxin Grenade
Large Prism
Pellet Shot Box
Rifled Slug Box

Booster
Med Patch
Detox Patch
Rad Patch
Medical Kit
Psi Patch
Psi Booster
Speed Boost
Strength Boost

Rüstung
Light Armor
Medium Armor
Heavy Armor
Reflec Armor
Vacc Suit
Worm Skin

Implantate
Wide Machinery
BrawnBoost
EndurBoost



System Shock 2: Mit so guter Ausrüstung müssen Sie keinen Feind fürchten.

Implantate (Forts.)
SwiftBoost
SmartBoost
WormBlood
WormHeart

Karten
Med Card
Science Card
Crew Card
R and D Card
Rec Crew Key
Med Annex Key
Cryo Card
Crew 2 Card

Zur Forschung
Monkey_Brain
Rumbler Organ
Grub Organ
Swarm Organ
Mn. Over. Organ
Gr. Over. Organ
Arach. Organ
Midwife Organ

Anderes
Molec. Analyzer
ICE Pick
Recycler
20 Nanites
Fusion Shot
EMP Shot
Explode Barrel
Rad Barrel
Stats Trainer
Tech Trainer
Weapon Trainer
PSI Trainer

Zusätzlich stehen Ihnen noch die folgenden Codes zur Verfügung.

Cheat	Wirkung
ubermensch	alle Werte auf Maximum
add_pool X	addiert X Cybermodule
psi_full	volle PSI-Punkte
show_version	zeigt die aktuelle Version an

Warzone 2100



Warzone 2100: Basisbau im Schneegestöber.

TIP 1: Zusätzlich zu denen aus der August-Ausgabe haben wir noch einige Cheat-Codes zum 3D-Echtzeitspektakel von Eidos herausgefunden. Öffnen Sie mit [T] die Konsole, in die Sie die Cheats aus der Tabelle eingeben und mit [ENTER] bestätigen. GUN

Cheat	Wirkung
get off my land	zerstört alle Gegner
hallo mein Schatz	Mission erfolgreich beenden
work harder	aktuelle Forschungen werden abgeschlossen
double up	Einheitenstärke verdoppeln
time toggle	startet oder stoppt die Missionzeit
easy	niedriger Schwierigkeitsgrad
normal	mittlerer Schwierigkeitsgrad
hard	hoher Schwierigkeitsgrad
shakey	Bildschirm wackelt, wenn Einheit explodiert
timedemo	zeigt Grafikdaten an
carol vorderman	Carol sagt ein paar Worte
john kettley	das Wetter wechselt

Echtzeit-Epos enträtselt

C&C 3







Auf Demo-CD: exklusives Cheatprogramm

Brauchen Sie harte Fakten über alle Truppentypen von GDI und Nod? Die Komplettlösung der Kampagnen? Ausgefuchste Multiplayer-Tips für beide Parteien? Bei uns finden Sie all das – und mehr.

C&C3-Tips-Special

Unser Mega-Tipsteil zu C&C 3 bringt Ihnen nützliche Informationen in Hülle und Fülle. Sie finden auf den folgenden Seiten nicht nur die Komplettlösungen zu beiden Parteien, sondern auch diverse Hinweise und zahlreichen Daten zu allen Einheiten. Tips und Truppen-Daten zu einer Partei stehen jeweils auf Vorder- und Rückseite eines Blatts, damit Sie alle Informationen für Ihre Lieblingsfraktion heraustrennen können. So haben Sie für Mehrspieler-Partien alles gleich parat. Zudem enthält unsere Bonus-CD einen komfortablen Trainer, mit dem Sie beispielsweise die Karte aufdecken oder sich unbegrenzt Geld verschaffen können. Die Tips sind vor allem für den Multiplayer-Modus gedacht, lassen sich aber zumeist auch im Solospiel anwenden.

Allg. Multiplayer-Tips

Bau-Tips

RAFFINERIE *verkaufen*

TIP 1: Bauen Sie nach der ersten Raffinerie noch zwei bis drei weitere. Die verkaufen Sie nach der Fertigstellung sofort – da der Ernter bleibt, haben Sie ihn zu einem günstigeren Preis bekommen, als wenn Sie ihn in der Maschinenfabrik herstellen würden.

An **BÄUMEN** *ernten*

TIP 2: Die Bäume in den Tiberiumfeldern produzieren neues Tiberium, wenn in ihrer Umgebung keines ist. Ernten Sie also stets den Bereich um die Bäume zuerst ab. Ein Baum gibt genug neues Tiberium ab, um einen eigenen Sammler zu beschäftigen.

BAUHOF *einmauern*

TIP 3: Zum Schutz gegen feindliche Ingenieure sollten Sie Ihren Bauhof mit einer Mauer und Luftabwehr umgeben. Lassen Sie aber Platz für ein Tor, damit Sie im Falle eines Luftangriffs einen eigenen Ingenieur zur Reparatur hineinschicken können.

Kampf-Tips

SANIS *mitnehmen*

TIP 4: Wenn Sie einen Angriff mit Infanterie oder Kommando-Einheiten durchführen, nehmen Sie stets einen oder mehrere Sanitäter mit, um die Truppen unterwegs heilen zu können.

FLIEGER *verfolgen*

TIP 5: Wenn feindliche Ernter nahe Ihrer Basis vorbeifahren oder Sie von Fliegern attackiert werden, sollten Sie einigen Infanteristen den Befehl zum Angriff erteilen. Auch wenn die nichts ausrichten können, werden sie den Feind doch bis zu seiner Basis verfolgen und Ihnen so deren Standort verraten.

Ingenieurs- **RUSH**

TIP 6: Besonders im Multiplayer-Modus sinnvoll: Verzichten Sie auf eine Waffenfabrik, und bauen Sie rasch Infanteristen und Ingenieure. Stürmen Sie mit zehn Soldaten und fünf Ingenieuren die feindliche Basis, um dort Fabrik und Bauhof einzunehmen. Schießen Sie nicht zurück, wenn Sie dabei angegriffen werden – die Infanteristen dienen nur als Ablenkung.

SAMMLER *erobern*

TIP 7: Die Infiltration per Ingenieur ist eine der effektivsten Taktiken überhaupt. Wenn Sie eine feindliche Raffinerie einnehmen wollen, sollten Sie jedoch abwarten, bis dort ein eifriger Ernter ablädt – falls er gerade drin ist, während Sie die Raffinerie erobern, gehört er ebenfalls Ihnen.



Zu Tip 3: Mauern Sie Ihren kostbaren Bauhof ein.

TURM *vorbereiten*

TIP 8: Schicken Sie Ingenieure zur Eroberung los, und geben Sie vorher einen Laserturm in Auftrag, ohne ihn zu plazieren. Wenn Ihr Ingenieur nun das feindliche Gebäude eingenommen hat, bauen Sie schnell den Turm (oder einen Obelisken) daneben. GUN

Multiplayer-Tips: GDI-Strategien

Aufbau und Verteidigung

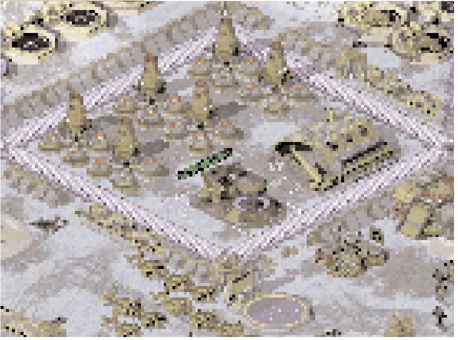
AUFRÜSTEN
TIP 1: Rüsten Sie generell Ihre Kraftwerke auf. Das spart Geld und vor allem Platz in der Basis.

BETON-PLATTEN *legen*
TIP 2: Als GDI-Kommandant laufen Sie ständig Gefahr, von Untergrundeinheiten attackiert zu werden. Legen Sie deshalb in Ihrer Basis flächendeckend Betonplatten. Dadurch kann das Terrain auch nicht mehr von schweren Waffen verformt werden.

Keine **VULCAN-KANONEN**
TIP 3: Vulcankanonen sind als Abwehrwaffen relativ überflüssig, da sie viel zuwenig Schaden anrichten. Investieren Sie in die starken RBG-Werfer, die sowohl Infanterie als auch Fahrzeugen heftig zusetzen.

Fahrzeuge **REPARIEREN**
TIP 4: Errichten Sie eine Reparaturstation, die angeschlagene Einheiten zusammenflickt. Gerade bei Elite-Vehikeln und teuren Orcas, Disruptoren oder dem Mammut MK2 lohnt sich eine Reparatur immer.

Feuersturm **SINNVOLL** *einsetzen*
TIP 5: Meistens nützt es nichts, den Feuersturm-Generator einzusetzen, um eine feindliche Armee abzuwehren. Die wird davor warten, bis die Zeit abgelaufen ist, und Sie anschließend attackieren. Besser ist es, den Generator nur zu aktivieren, wenn Langstreckenwaffen auf Sie abgefeuert wurden, da die meist darin verglühen.



Tip 5: Setzen Sie Ihren Feuersturm zur Abwehr von feindlichen Langstreckenwaffen ein.

FEUERWAND *richtig timen*
TIP 6: Wenn feindliche Einheiten im Moment der Aktivierung die Feuerwand überschreiten, werden sie auf der Stelle zerstört. Das kann vor allem bei feindlichen Bomberstaffeln nützlich sein, die mit ein wenig Glück sogar direkt in die Feuerwand hineinfliegen.

FEUER-STURM *ohne Pause*
TIP 7: Wenn Sie rund um die Uhr eine Feuerwand aufrecht erhalten wollen, errichten Sie zunächst den Generator und genügend Kraftwerke. Sobald sich das Gerät aufgeladen hat, aktivieren Sie es und bauen, während es läuft, so viele Kraftwerke ab, bis nicht mehr genügend Strom zur Verfügung steht. Der Status der Feuerwand wird auf »Pause« gestellt, der Wall bleibt aber dennoch bestehen. Als Nebeneffekt müssen Sie jedoch die Stromknappheit in Kauf nehmen, denn sonst läuft der Generator normal weiter.

Angriff und Kampf

DISRUP-TOREN *strahlengeschützt*
TIP 8: Während die gefährlichen Disruptor-Panzer allen anderen Einheiten, die sich zufällig in ihrem Schußfeld befinden, beträchtlichen Schaden zufügen, sind sie selbst gegen die grünen Strahlen immun. Sie können also Ihre Disruptoren bedenkenlos im Rudel angreifen lassen; Sie werden sich nicht gegenseitig beschädigen.

Feinde auf Tiberium **LOCKEN**
TIP 9: Mutanten fühlen sich in Tiberium richtig wohl. Sollten Ihre Einheiten einmal denen der Bruderschaft unterlegen sein, locken Sie die feindlichen Truppen auf ein nahegelegenes Tiberiumfeld. Besonders das blaue Tiberium sowie die Ranken werden Ihrem Feind schweren Schaden zufügen.

SCHWACH-PUNKTE *ausnutzen*
TIP 10: Mit dem Carryall und dem Mammut MK2 haben Sie zwei Fahrzeuge, die ganz allein eine Basis der Bruderschaft zerlegen können, wenn Sie die Schwachpunkte im Abwehrsystem Ihres Gegners ausgemacht haben. Setzen Sie den mächtigen Mammut mit dem Carryall an einer möglichst schlecht geschützten Stelle ab, und vernichten Sie mit ihm die feindlichen Kraftwerke. Dadurch werden die Verteidigungsanlagen der energiefressenden Nod-Basis vollständig lahmgelegt, und Ihr Mammut kann auch den Rest der Gebäude vernichten.

TARNGENE-RATOREN *ausschalten*
TIP 11: Ein einzelner Nod-Stealthgenerator tarnt locker eine ganze Basis. Sie sollten ihn suchen und stets als erstes ausschalten, um den Rest der Basis für Ihre Truppen einsehbar zu machen. Alternativ können Sie auch einige mobile Radarfahrzeuge mit ins Gefecht schicken, die allerdings fast schutzlos sind.

GETARNTE *Gebäude vernichten*
TIP 12: Um unsichtbare Gebäude zu vernichten, wählen Sie Ihre Kampfeinheiten und geben ihnen mit der CTRL-Taste den Befehl, die Stelle anzugreifen, an der das getarnte Gebäude steht. Wenn Sie mehrere wichtige Gebäude sichten, markieren Sie die Stellen mit einem Wegpunkt, um die Basis nicht ein weiteres Mal aufklären zu müssen.

GEZIELT *bomben*
TIP 13: Die Orca-Bomber der GDI sind extrem starke Einheiten, da sie bereits in kleinen Gruppen wichtige Gebäude des Feindes vernichten können. Beachten Sie dabei, daß die Flieger ihre Bomben in einer Linie abwerfen. Wählen Sie also den Anflugwinkel so, daß vor und hinter dem Zielgebäude andere potentielle Ziele stehen. So gehen keine Bomben verloren. Ein halbes Dutzend Bomber zerstört auch einen Bauhof im Nu.



Tip 13: Mit einem geschickt gewählten Anflugwinkel richten die Orca-Bomber mehr Schaden an.

Bomben auf **ARTILLERIE**
TIP 14: Größere Artillerie-Verbände ohne Luftabwehr sind mit Fußtruppen nur schwer zu stoppen. Lassen Sie deshalb einige Bomber über die Feindeinheiten fliegen – innerhalb weniger Sekunden ist die gesamte Armee zerstört. Besonders an Engpässen wie Brücken oder Berghängen ist diese Taktik verheerend für Kanes Anhänger. GUN

GDI: Einheiten und Verteidigungsanlagen

Zahlen und Fakten: Wir haben alle wichtigen Daten der Truppen und Abwehranlagen der Globalen Defensiv-Initiative für Sie übersichtlich zusammengestellt.

Name	Vehikel	Amphib.-BMT	Disruptor	Mammut MK2	Mobiler Sensor	Mobiles Bauf.	Sammler	Schwebepanz.	Titan
Kosten		800	1.300	3.000	950	2.500	1.400	900	800
Waffenstärke		–	variabel [3]	40 / 200 [4]	–	–	–	30	70
Waffenreichweite [1]		–	6	6 / 8 [4]	–	–	–	8	6,75
Feuerrate [2]		–	120	80 / 60 [4]	–	–	–	68	80
Hitpoints		200	500	800	600	1.000	600	230	400
Sichtweite [1]		5	7	8	10	6	4	7	8
Tempo		8	4	3	6	3	5	7	4
Techlevel		6	9	10	6	10	1	7	3
Elitebonus		keiner	beschädigt nahe Feinde, wenn er zerstört wird	keiner	keiner	keiner	keiner	heilt sich selbst	kann getarnte Einheiten sehen

Name	Vehikel	Werwolf	Infanterie	Ghoststalker	Gleitjäger	Grenadier	Ingenieur	Leichte Inf.	Sanitäter
Kosten		500		–	600	200	500	120	600
Waffenstärke		40		150	15	40	–	8	–
Waffenreichweite [1]		5		6	5	4,5	–	4	–
Feuerrate [2]		50		60	40	60	–	21	–
Hitpoints		175		200	120	150	100	125	120
Sichtweite [1]		6		6	6	7	4	5	6
Tempo		7		4	5	4	4	5	4
Techlevel		2		10	6	2	2	1	4
Elitebonus		immun gegen Tiberiumabfall		keiner	unsichtbar fürs feindliche Radar	verteilen sich bei Gefahr automatisch	keiner	verteilen sich bei Gefahr automatisch	keiner

Name	Flugzeuge	Carryall	Dropship	Orca-Bomber	Orca-Jäger	Anlagen	Luftabwehr	RBG-Werfer	Vulcankan.
Kosten		750	–	1.600	1.000		500 [5]	800 [5]	350 [5]
Waffenstärke		–	–	160	30		33	110	18
Waffenreichweite [1]		–	–	5	6		15	8 (2) [6]	6
Feuerrate [2]		–	–	10	50		33	80	26
Hitpoints		175	200	260	200		500	500	500
Sichtweite [1]		2	3	2	2		7	8	7
Tempo		16	18	12	20		–	–	–
Techlevel		2	1	8	5		2	9	2
Elitebonus		keiner	keiner	unsichtbar fürs feindliche Radar	keiner		keiner	keiner	keiner

[1] Reichweite in Gebäude-Kacheln [2] Die Zahl gibt das Intervall zwischen zwei Schüssen an: niedrigere Zahl = höhere Feuerrate [3] Schaden steigt, wenn das Ziel länger im Strahl bleibt
[4] Boden-Luft-Raketen / Railgun [5] Basisturm-Aufsatz (Kosten inkl. Turm) [6] Mindestreichweite in Klammern

Multiplayer-Tips: Nod-Strategien

Aufbau und Verteidigung

Kein **STEALTH-GENERATOR**

TIP 1: Vergessen Sie den Stealthgenerator in Solospielen – der Computer ändert seine Taktik auch gegen eine unsichtbare Basis nicht grundlegend. Im Multiplayer ist er hingegen eine unverzichtbare Anschaffung.

Viele **KRAFTWERKE**

TIP 2: Damit Ihre Gebäude bei einem Großangriff auf Ihre Kraftwerke nicht reihenweise ausfallen, verteilen Sie die Stromlieferanten über die gesamte Basis. Errichten Sie mehr, als Sie brauchen.

ARTILLERIE *schützen*

TIP 3: Die Artillerie der Bruderschaft ist eine extrem wirkungsvolle Waffe sowohl gegen Fußtruppen als auch gegen Kampfmaschinen. Ihre Schwachstelle ist die fehlende Luftabwehr. Stellen Sie deshalb stets eine Horde Bazooka-Infanteristen zum Schutz ab. Außerdem sollte der Artillerie immer ein schneller Aufklärer zur Verfügung stehen, der das Gelände vor den Großkalibern nach Feinden absucht.



Tip 3: Schützen Sie Ihre kostbare Artillerie stets mit Luftabwehr-Einheiten und Nahkämpfern.

Schnell **ZURÜCKEROBERN**

TIP 4: Ihr Gegner setzt gerne per Amphibien-BMT einige Ingenieure in Ihrer Basis ab. Diese findigen Techniker können Sie dann in kürzester Zeit um Ihre wichtigsten Gebäude bringen. Um das zu verhindern, sollten Sie ständig wenigstens einen Ingenieur zur raschen Rückeroberung des wichtigen Bauhofs an einem sicheren Ort stationieren.

Angriff und Kampf

Aufklären per **TEUFELSZUNGE**

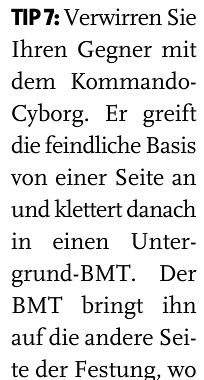
TIP 5: Durch ihre Grabfunktion ist die Teufelszunge gut für Überraschungsangriffe. Sie eignet sich aber auch zum Ausspionieren der GDI-Basen. Graben Sie sich bis dort durch, nachdem ein Flieger schon einen Teil der Basis aufgedeckt hat.



Tip 5: Volltreffer! Die Teufelszunge hat sich durchgebuddelt und den feindlichen Bauhof entdeckt.

UNSICHTBARER *Angriff*

TIP 6: Der Stealth-Panzer der Bruderschaft von Nod ist wegen der mobilen Sensoreinheiten der GDI nur eingeschränkt brauchbar, eines beherrscht er jedoch meisterhaft: Die Vernichtung feindlicher Sammler. Dazu sollten Sie jedoch in größeren Gruppen von mindestens vier Fahrzeugen angreifen. Vorsicht: Folgen Sie dem Ernter nicht in die Reichweite von Basistürmen, die die Tarnung aufheben.



Tip 6: Auf abgeschiedenen Tiberiumfeldern haben Sammler keine Chance gegen unsere Tarnpanzer.

Cyborgs reisen **UNTERIRDISCH**

TIP 7: Verwirren Sie Ihren Gegner mit dem Kommando-Cyborg. Er greift die feindliche Basis von einer Seite an und klettert danach in einen Untergrund-BMT. Der BMT bringt ihn auf die andere Seite der Festung, wo der Cyborg erneut zuschlägt und unterirdisch verschwindet. Der Cyborg erreicht so auch jederzeit schnell ein heilendes Tiberiumfeld.

Schnell **EINDRINGEN**

TIP 8: Nutzen Sie den Geschwindigkeitsvorteil Ihrer Buggies und Nod-Mots! Viele Spieler bewehren ihre Basen nur am äußeren Schutzwall mit Abwehrtürmen. Dringen Sie deshalb schnell und geschlossen ins Innere der feindlichen Festung ein und schalten Sie dort die wenigen Schutzmaßnahmen aus. Bis der Gegner seine Verteidigungslücke geschlossen hat, ist er um einen wichtigen Teil seiner Basis ärmer.

MAMMUT-*Falle*

TIP 9: Der Mammut MK2 der GDI ist mächtig, aber auch sehr behäbig. Bringen Sie einige Stealth-Panzer hinter (!) den Mammut, und greifen Sie an, ziehen Sie sich jedoch nach der ersten Salve sofort wieder zurück. Der langsame Mammut hat so keine Gelegenheit zum Gegenangriff. Wenn er Ihre Basis angreift, sollten Sie eine EM-Pulskanone einsetzen.

SAMMLER *knacken*

TIP 10: Ein besonders geeignetes Ziel für den Wagenknacker ist der (gleichschnelle) Tiberiumsammler. Er ist meist ungeschützt und nur schwer zu ersetzen. Dafür kurbelt er Ihren Geldhaushalt gut an.

Kommando-Cyborg als **LOCKVOGEL**

TIP 11: Der Kommando-Cyborg ist im Gegensatz zu regulären Einheiten immun gegen Tiberiumabfälle. Nutzen Sie das aus, und locken Sie gegnerische Einheiten durch Beschuß in ein Abfallfeld. Ihre Feinde werden in kürzester Zeit das Zeitliche segnen.

Infiltration **UNTERSTÜTZEN**

TIP 12: Sollte die Basis Ihres Gegners zu gut gegen Angriffe aus dem Untergrund geschützt sein, bereiten Sie einfach einen Ablenkungsangriff vor. Füllen Sie zwei weitere Untergrund-BMTs mit billigen Fußtruppen oder bauen Sie zwei Teufelszungen, und schicken Sie das Vorauskommando einige Sekunden früher los. Das gefährliche Ingenieur-Team wird nun kaum noch Beachtung finden und kann relativ gefahrlos die wichtigen Gebäude erobern.

KOMBINIERTER *Angriff*

TIP 13: Sollte die GDI-Basis eine Lücke in ihrer Verteidigung haben, bewegen Sie einige Stealth-Panzer bis dorthin. Schießen Sie eine Chemierakete auf den Bauhof des Gegners, und geben Sie ihm dann mit den flotten Tarnpanzern den Rest. GUN

Nod: Einheiten und Verteidigungsanlagen

Fakten, Fakten, Fakten: Wir haben alle wichtigen Daten über Truppen und Abwehranlagen der Bruderschaft von Nod für Sie übersichtlich zusammengestellt.

Name	Vehikel	Artillerie	Abfallernter	Kampfbuggy	Maulwurf-P.	Mobiles Bauf.	Mob. Werkstatt	Nod-Mot	Sammler
Kosten		975	1.400	500	800	2.500	1.000	600	1.400
Waffenstärke		150	–	40	36	–	–	40	–
Waffenreichweite [1]		18 (5) [3]	–	4	6,75	–	–	5	–
Feuerrate [2]		110	–	55	50	–	–	60	–
Hitpoints		300	600	220	350	1.000	200	150	600
Sichtweite [1]		9	4	6	5	6	5	5	4
Tempo		5	5	10	6	3	6	12	5
Techlevel		6	10	2	3	10	7	5	1
Elitebonus		heilt sich selbst	keiner	kann Infantrie überfahren	bekommt stärkere Waffe	keiner	keiner	immun gegen Tiberi-umabfall	keiner

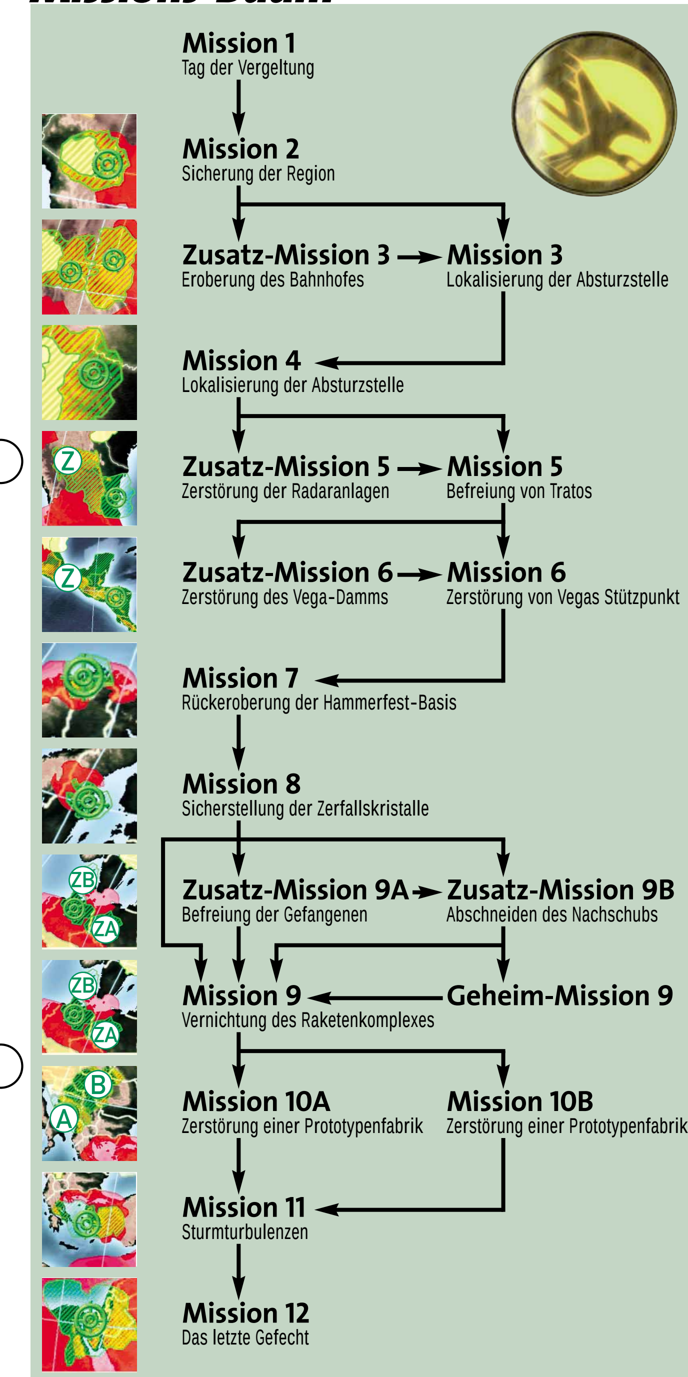
Name	Stealth-Panzer	Teufelszunge	Untergr.-BMT	Infanterie	Bazooka-Inf.	Cyborg	Ingenieur	Kom.-Cyborg	Leichte Inf.
Kosten	1.100	750	800		250	650	500	2.000	120
Waffenstärke	30	variabel [4]	–		25	10	–	120	8
Waffenreichweite [1]	6	4,25	–		6	4	–	7	4
Feuerrate [2]	50	50	–		60	30	–	50	21
Hitpoints	180	300	175		100	300	100	500	125
Sichtweite [1]	5	5	5		7	5	4	7	5
Tempo	6	5	5		4	4	4	4	5
Techlevel	8	7	6		2	4	2	10	1
Elitebonus	beschädigt na-he Feinde, wenn er zerstört wird	heilt sich selbst	keiner		verteilen sich bei Gefahr automatisch	mehr Hitpoints	keiner	keiner	verteilen sich bei Gefahr automatisch

Name	Infanterie	Wagenknacker	Flugzeuge	Banshee	Harpyie	Anlagen	Flak-Stellung	Laserturm	Obelisk d. L.
Kosten		600		1.500	1.000		500	300	1.500
Waffenstärke		–		20	60		33	30	250
Waffenreichweite [1]		–		5	6		15	5,5	10,5
Feuerrate [2]		–		3	36		55	40	120
Hitpoints		120		280	280		600	500	725
Sichtweite [1]		6		2	2		10	7	8
Tempo		5		18	14		–	–	–
Techlevel		6		9	9		5	2	9
Elitebonus		unsichtbar fürs feindliche Radar		unsichtbar fürs feindliche Radar	keiner		keiner	keiner	keiner

[1] Reichweite in Gelände-Kacheln [2] Die Zahl gibt das Intervall zwischen zwei Schüssen an: niedrigere Zahl = höhere Feuerrate [3] Mindestreichweite in Klammern
[4] Schaden steigt, wenn das Ziel länger im Strahl bleibt

Komplettlösung GDI

Missions-Baum



Mission 1 – Tag der Vergeltung

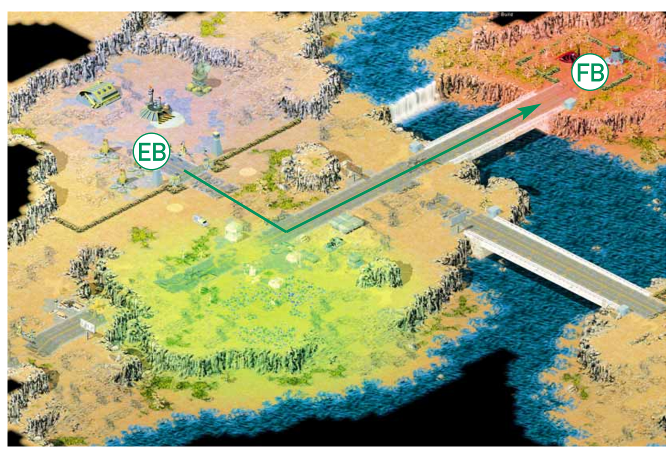
EVA *gehorchen*

TIP 1: Diese Mission hat nur Trainingscharakter. Folgen Sie den Anweisungen von EVA genau, und vernichten Sie mit zehn Soldaten die Nod-Basis.

Mission 2 – Sicherung der Region

FLARAK *vernichten*

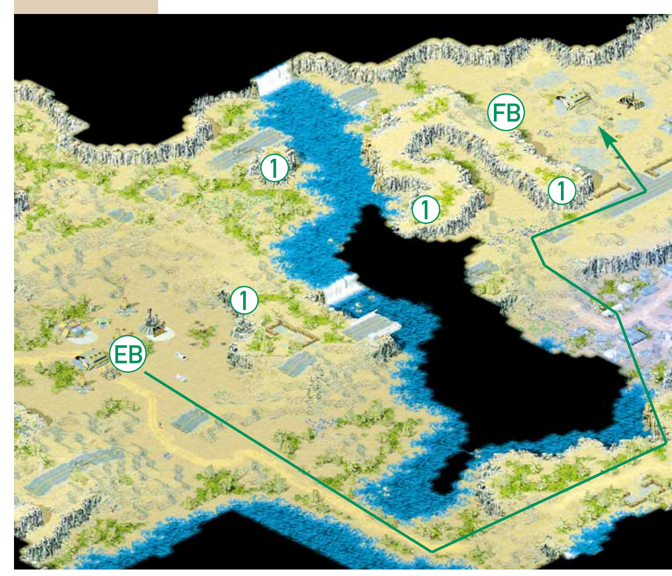
TIP 2: Errichten Sie eine Basis, und bilden Sie dort zehn Infanteristen und zehn Grenadiere aus. Mit denen vernichten Sie die Flarak-Stellungen (1).



Zu Mission 1: Bauen Sie eine Basis (EB), und vernichten Sie anschließend mit etwa zehn Infantristen den Nod-Stützpunkt (FB).

FEINDBASIS *angreifen*

TIP 3: Eine weitere Truppe aus zehn Werwölfen und fünf Grenadieren bewegt sich nach Nordosten, um anschließend die schlecht verteidigte Basis der Bruderschaft von Nod zu vernichten und die restlichen Flarak-Stellungen (1) auszuschalten.



Mission 2: Vernichten Sie alle Flarak-Stellungen (1) und die Basis (FB) des Gegners, damit ein Transporter die Zivilisten evakuieren kann.

Zusatzmission 3 – Eroberung des Bahnhofes

NUTZLOSE *Mission*

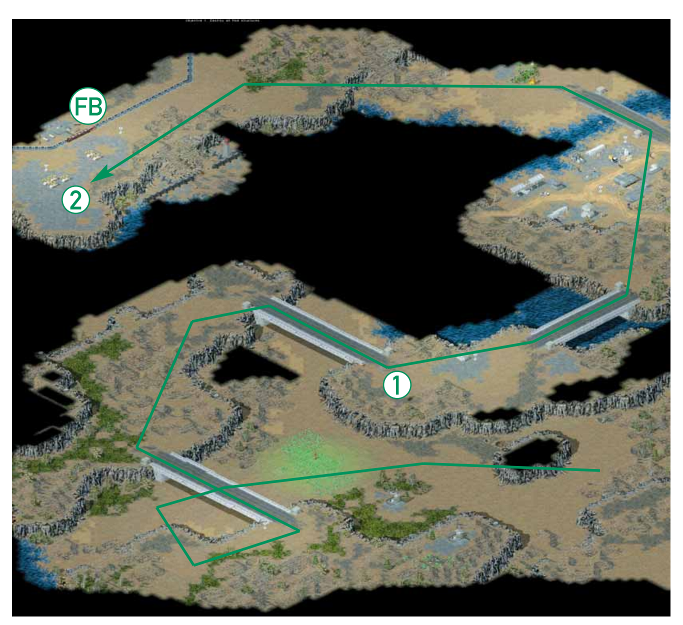
TIP 4: Diese Zusatzmission bringt Ihnen keinen Vorteil in der Hauptmission. Wenn Sie also zügig das Spiel gewinnen wollen, überspringen Sie diesen Einsatz.

BRÜCKE *reparieren*

TIP 5: Folgen Sie dem Pfeil auf der Karte, und vernichten Sie auf dem Weg alle Gegner. Keine Panik: Sie erhalten Verstärkungen. Bei (1) wird Nod die Brücke in die Luft sprengen. Schicken Sie einen Ingenieur zur Reparatur.

BAHNHOF *erobern*

TIP 6: Schlagen Sie sich weiter bis nach (2) durch, nehmen Sie dort den Bahnhof, die Raffinerie, die Hand von Nod und den Bauhof ein. Wenn Sie Bauhof und Raffinerie wieder verkaufen, haben Sie genug Geld, um eine Armee aufzustellen, die alle restlichen Gebäude der Bruderschaft vernichten kann.



Zu Zusatzmission 3: Nachdem Sie die Brücke bei (1) repariert haben, rücken Sie weiter bis (2) vor, wo Sie die Basis sowie den Bahnhof übernehmen.

Mission 3 – Lokalisierung der Absturzstelle

ABSTURZSTELLE *finden*

TIP 7: Errichten Sie Ihre Basis, und bauen Sie insgesamt zehn Titanen. Mit denen begeben Sie sich zu (1), wo Sie das abgestürzte Artefakt finden. Vernichten Sie alle Einheiten und Gebäude in der Nähe.

Tech-Center **EROBERN**

TIP 8: Die Basis der Bruderschaft liegt, für Sie strategisch ungünstig, auf einem Berg. Bauen Sie deshalb zehn neue Titanen, und bewegen Sie sich mit ihnen über die Brücken zur Basis. Achten Sie darauf, daß die Brücke nicht zerstört wird. Drüben angekommen, haben Ihre Einheiten leichtes Spiel. Erobern Sie nach der Vernichtung der Produktionsstätten mit einem Ingenieur das Tech-Center.

BRÜCKE *heil lassen*

Mission 4 – Lokalisierung der Absturzstelle

Einheiten **ZUSAMMENZIEHEN**

TIP 9: Ziehen Sie Ihre Einheiten am Raumschiff zusammen. Die äußeren Verteidigungslinien bilden die bereits vorhandenen Geschütztürme. Reparieren Sie die Türme, wenn sie beschädigt wurden.

Neue Einheiten **BAUEN**

TIP 10: Bauen Sie in der Kaserne zum Schutz des Raumschiffs neue Einheiten nach, bis Ihnen das Geld ausgeht. Vorsicht: Nach fünf Minuten werden Untergrund-BMTs der Nod versuchen, feindliche Einheiten beim Schiff abzusetzen.

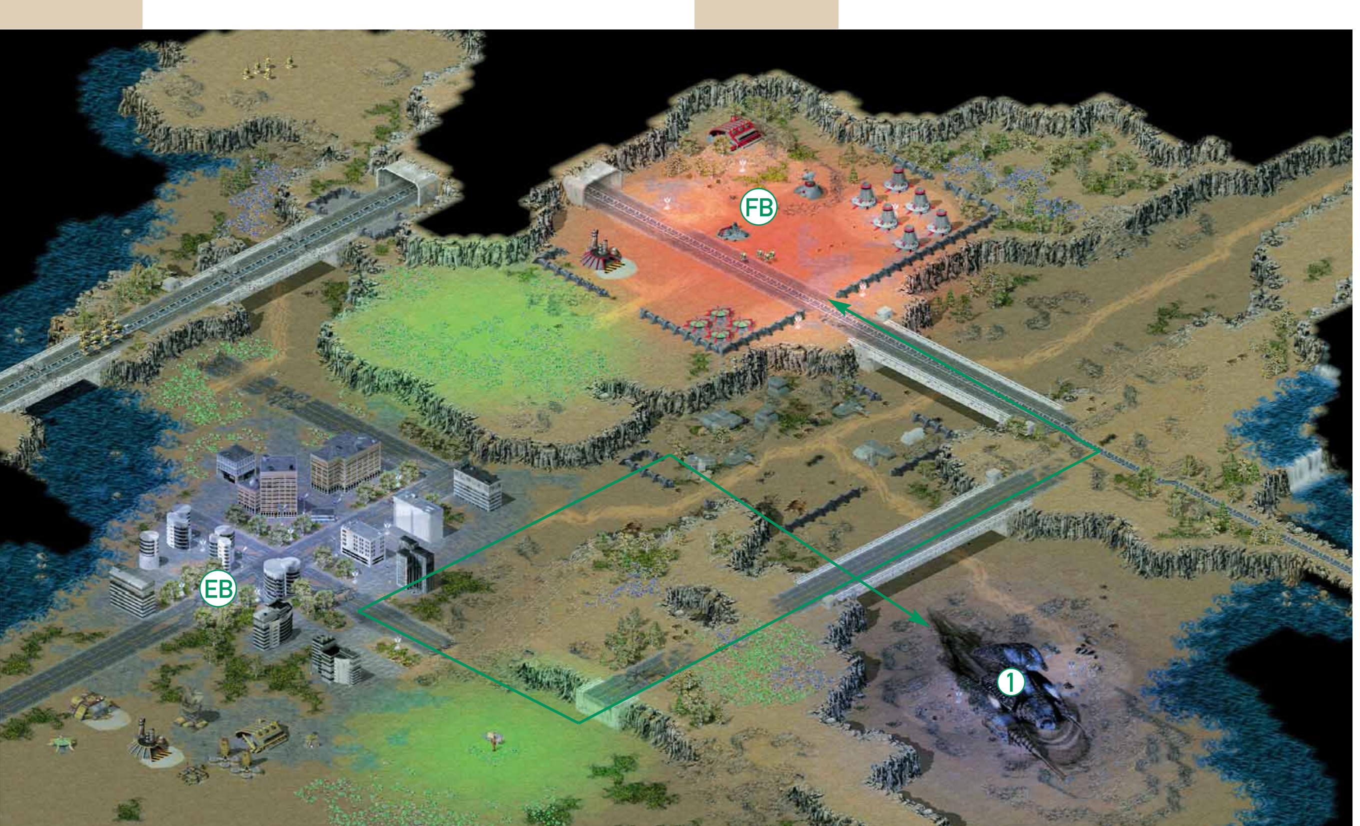
Letzten Angriff **AUSHALTEN**

TIP 11: Beim Ablauf des Countdowns wird die Bruderschaft einen letzten Großangriff starten. Zerstören Sie zunächst die Nod-Mots, danach die leichten Buggies und zuletzt die Maulwurfpanzer. Sollte das Raumschiff zu stark beschädigt werden, schicken Sie einen Ingenieur hinein, der es repariert.

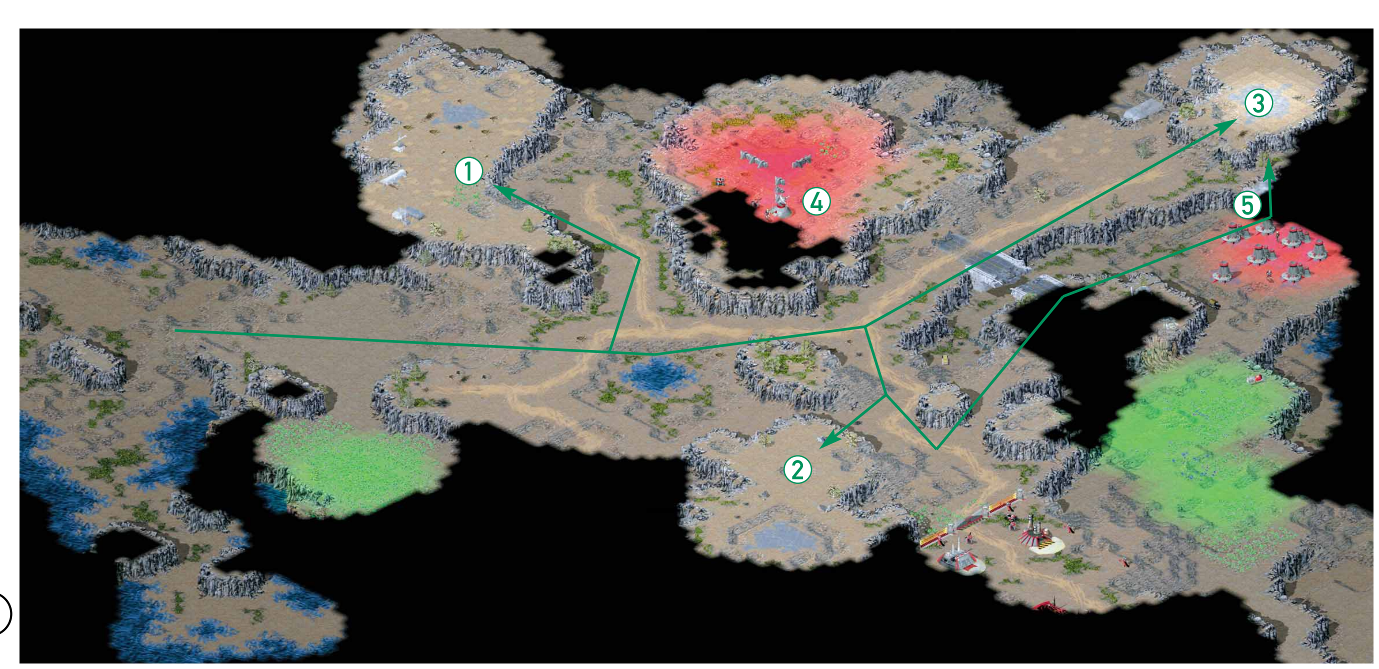
Zusatzmission 5 – Zerstörung der Radaranlage

Gebäude **VERNICHTEN**

TIP 12: Zerstören Sie die Gebäude bei (1), (2) und (3) in dieser Reihenfolge. Das ist leicht, wenn Sie Ihre Leute konsequent zusammenhalten. Achten Sie nur bei (2) auf die Tiberiummutation, die Sie am besten von Ihren Fußtruppen vernichten lassen.



Mission 3: Suchen Sie mit zehn Titanen das Alien-Schiff bei (1) auf, und erobern Sie anschließend mit einer gleichstarken Streitmacht das Tech-Center bei (FB).



Zusatzmission 5: Vernichten Sie zunächst in der vorgegebenen Reihenfolge die Stützpunkte (1), (2) und (3). Anschließend greifen Sie die Radaranlagen bei (4) an.

RADAR *ausschalten*

TIP 13: Bei (4) finden Sie mehrere Radartürme. Die sind gut gesichert, gehen Sie deshalb mit äußerster Vorsicht vor. Es empfiehlt sich, durch den Tunnel bei (5) zu gehen und die Stellung von hinten anzugreifen.

Mission 5 – Befreiung von Tratos

Weg **EINS**

TIP 14: Der einzuschlagende Weg hängt davon ab, ob Sie die Zusatzmission gemeistert oder ausgelassen haben. Im ersteren Fall müssen Sie nur am gestrichelten Pfeil entlang laufen, feindliche Gebäude und Einheiten auf dem Weg dorthin vernichten und anschließend bei (1) einfallen. Um sich Zugang zu verschaffen, ohne von den Lasertürmen angegriffen zu werden, zerstören Sie die Munitionskiste nahe der Mauer im Südosten der Basis.

Weg **ZWEI**

Wenn Sie die Zusatzmission übersprungen haben, folgen Sie dem oberen Pfeil und haben ein Zeitlimit. Vernichten Sie alle Gegner, lassen Sie jedoch die Basis außer acht, da sie zu gut verteidigt ist. Bei (1) angekommen, eliminieren Sie alle Nod-Soldaten und dringen wie oben beschrieben in den Stützpunkt ein.

Tratos **EVAKUIEREN**

TIP 15: Sobald Sie beim Gefängnis angekommen sind, tritt Tratos heraus. Vernichten Sie anstürmende Gegner mit Ihren Kampfeinheiten, und verlassen Sie die Basis. Von nun an macht es keinen Unterschied mehr, ob Sie die Zusatzmission gespielt haben oder nicht. Bringen Sie Tratos zu (2), wo ein Transporter ihn abholt. Ihre Helden verschwinden daraufhin.

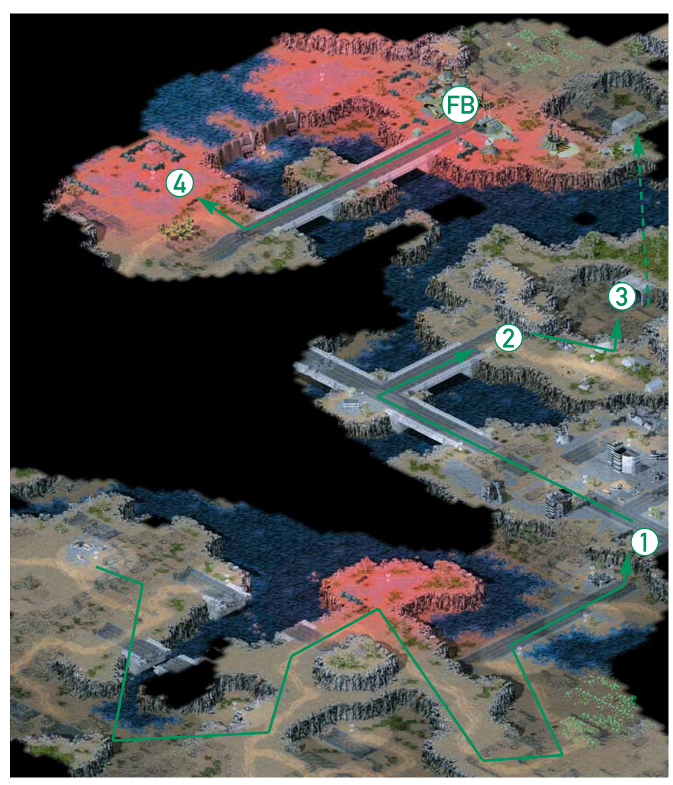


Feind **ERLEDIGEN**

TIP 16: Nun erhalten Sie Verstärkungen, mit denen Sie eine Basis (EB) aufbauen. Mit etwa zwanzig Titanen und fünf Werwölfen vernichten Sie zunächst die Feindbasis (FB) – auch die Laserposten – und suchen anschließend versprengte Gegner.



Mission 5: Befreien Sie mit Ihren Einheiten Tratos bei (1), evakuieren Sie ihn bei (2), und vernichten Sie anschließend mit schweren Truppen die Basis (FB).



Zusatzmission 6: Vernichten Sie die Luftabwehr bei (1), reparieren Sie anschließend die Brücke bei (2), nehmen Sie den Tunnel bei (3) in Richtung Norden, und vernichten Sie die Schaltzentralen der Nod (4).

Zusatzmission 6 – Zerstörung des Vega-Damms

Dem Weg **FOLGEN**

TIP 17: Folgen Sie dem auf der Karte eingezeichneten Pfeil, bis Sie in die Nähe von (1) kommen. Sie werden auf dem Weg Verstärkungen und einige Heilungspakete erhalten. Die Pakete werden von Trucks befördert.

Brücke **REPARIEREN**

TIP 18: Sobald Sie bei (1) alle Flarak-Stellungen vernichtet haben, wird ein Transporter bei der zerstörten Brücke (2) landen, um einen Ingenieur zu entladen. Geben Sie dem Mann unverzüglich den Befehl, die Brücke zu reparieren.

TUNNEL *nutzen*

TIP 19: Überqueren Sie die Brücke, schalten Sie die feindlichen Einheiten am anderen Ufer aus, und betreten Sie bei (3) den Tunnel, der Sie unter dem Wasser hindurch nach Norden führt.

Basis **EROBERN**

TIP 20: Nun erobern Sie mit Ihren Ingenieuren die wesentlichen Gebäude der Nod-Basis (FB), zerstören die Schaltzentrale und errichten eine eigene Basis. Mit einigen Artillerie-Einheiten schleifen Sie anschließend die zweite Schaltzentrale bei (4).

Mission 6 – Zerstörung von Vegas Stützpunkt

Flarak-Stellungen **ZERSTÖREN**

TIP 21: Rund um Ihre Basis befinden sich Flarak-Stellungen, die den Einsatz von Orcas unterbinden. Vernichten Sie deshalb mit Ihren Starteinheiten alle Abwehrstellungen. Wenn Sie die Zusatzmission gelöst haben, erhalten Sie 20 Minuten freie Bahn, in denen die Flugabwehrraketen nicht funktionieren. Nutzen Sie Orcas vor allem zur Verteidigung Ihres Stützpunktes.

Fahrzeugfabrik **EINNEHMEN**

TIP 22: Im Süden befindet sich ein leicht befestigter Stützpunkt der Bruderschaft. Erobern Sie ihn mit fünf Titanen und zwei bis drei Ingenieuren. Bauen Sie zwei Buggies, mit denen Sie anschließend die große Hauptinsel im Westen erkunden.

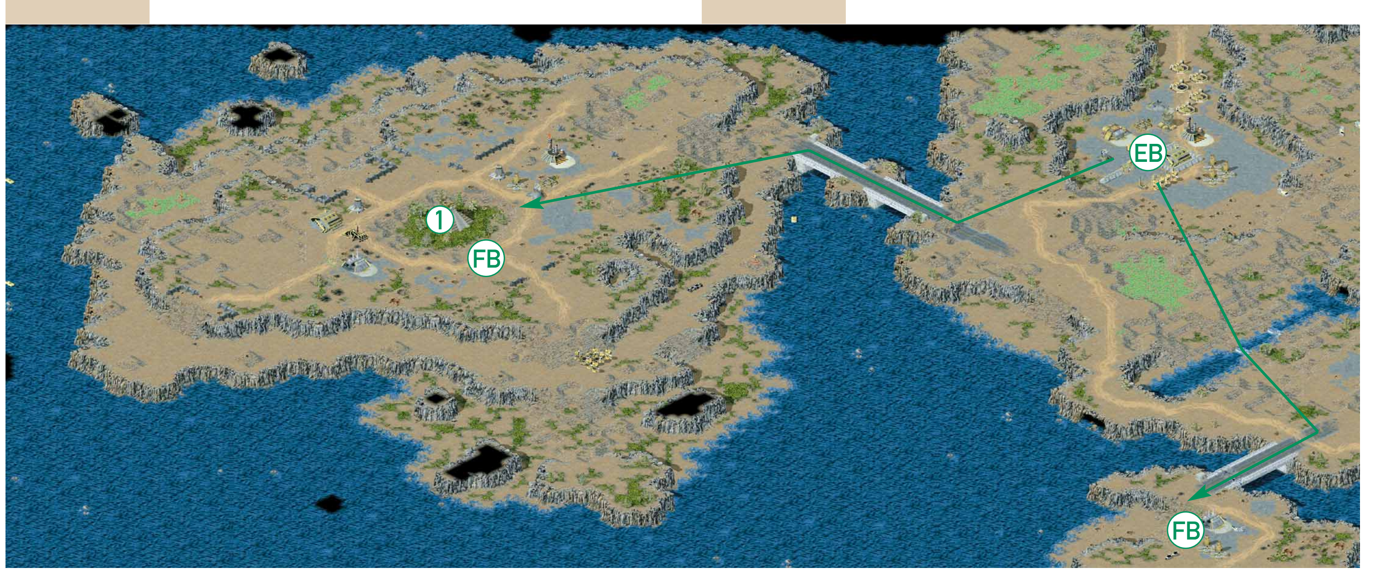
Nod-Basis **SCHLEIFEN**

TIP 23: Mit 15 Titanen überqueren Sie die lange Brücke und attackieren die Nod-Basis. Diese wird Ihren mächtigen Mechs nichts entgegenzusetzen haben. Nachdem Sie den Tempel bei (1) erobert haben, erledigen einige Nod-Mots die zahlreichen Flarak-Stellungen auf der Insel.

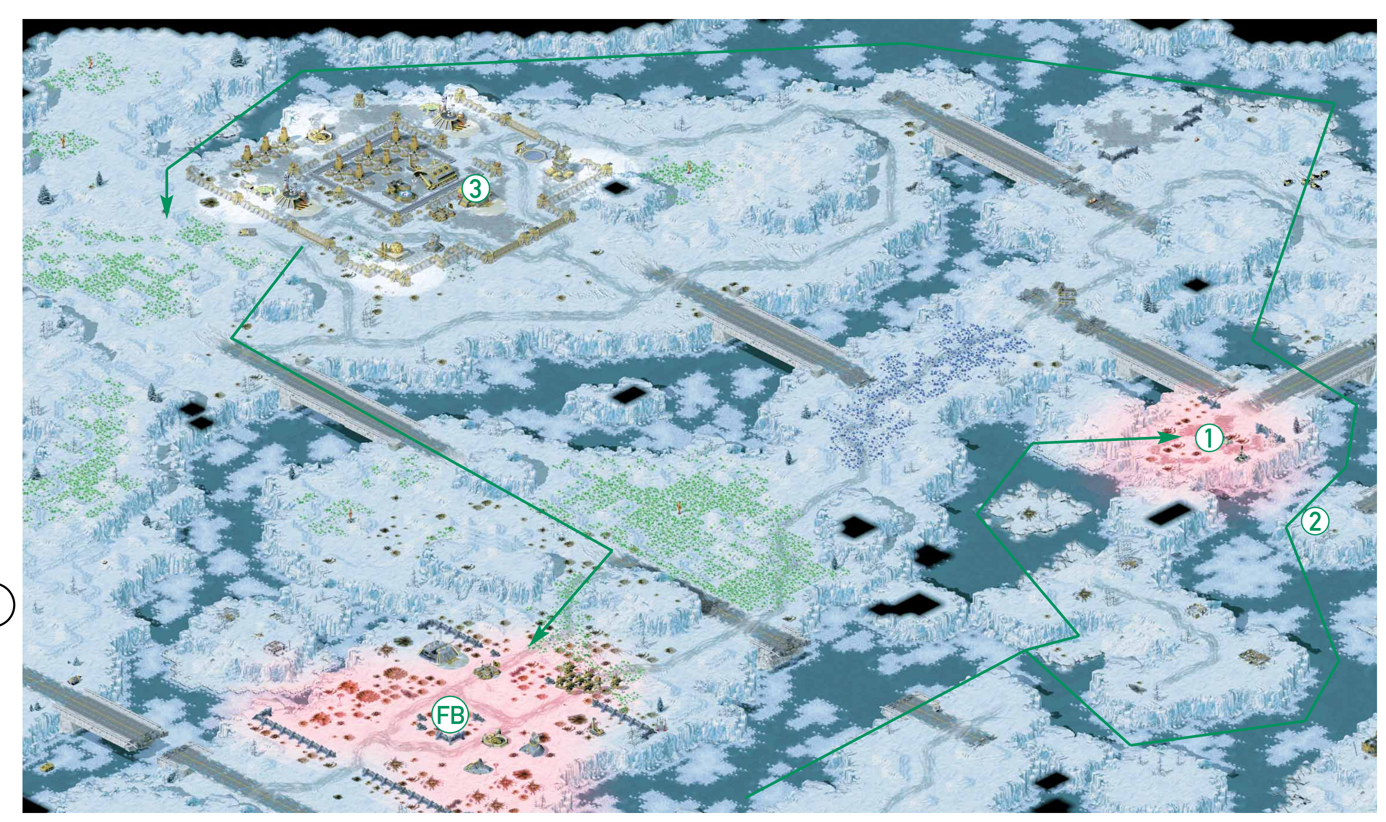
Mission 7 – Rückeroberung der Hammerfest-Basis

Strom **ABSCHALTEN**

TIP 24: Ziehen Sie Ihre Schwebepanzer nach (1), um dort die Kraftwerke vom Fuß des Berges aus zu zerstören. Damit wird dem Obelisken des Lichts bei (2) der Strom abgedreht, und Sie können diese Gefahrenstelle problemlos passieren.



Zu Mission 6: Zerstören Sie zunächst alle Luftabwehr-Stellungen in Ihrer Nähe. Nun greifen Sie über die Brücke die Feindbasis an und erobern die Pyramide bei (1).



Mission 7: Schalten Sie den Obelisken bei (2) durch die Vernichtung der Bruderschaft-Kraftwerke bei (1) aus. Nehmen Sie die okkupierte Hammerfest-Basis (3) wieder ein, zerstören Sie Nods Hauptbasis im Süden, und erledigen Sie danach alle noch übrigen Nod-Truppen auf der Karte.

FEUERSTURM *ausschalten*

TIP 25: Sobald Sie bei der Hammerfest-Basis (3) angekommen sind, zerstören Sie die zwei Kraftwerke in der oberen Ecke. Dadurch wird der Feuersturm-Generator lahmgelegt, und Ihre Ingenieure können problemlos die Basis übernehmen.

ARTILLERIE *beseitigen*

TIP 26: Die Nod-Basis (FB) im Süden ist zwar nur relativ leicht befestigt, verfügt aber über mehrere mächtige Artillerie-Einheiten zum Schutz. Schalten Sie die zuerst mit gezielten Angriffen Ihrer Orca-Flieger aus. Danach überrennen zwanzig Ihrer Titanen die Basis von Norden her.

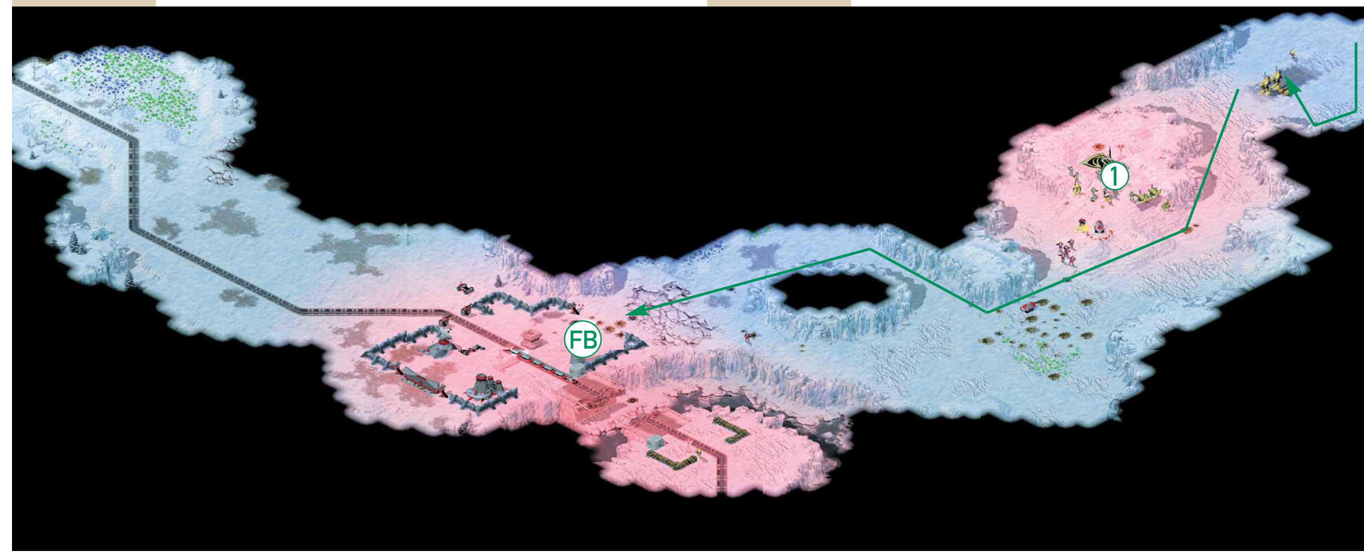
Mission 8 – Sicherstellung der Zerfallskristalle

INFANTERIE *ausbilden*

TIP 27: Erobern Sie die Hand von Nod bei (1), und bilden Sie schleunigst zwanzig Infanteristen aus.

ZUG *angreifen*

TIP 28: Folgen Sie unserem Pfeil, erledigen Sie sämtliche Gegner auf Ihrem Weg, und stürmen Sie die Stellung bei (FB). Vernichten Sie am besten das Tor, und konzentrieren Sie Ihr Feuer anschließend auf den letzten Waggon des Zuges. Wenn der zerstört wurde, erscheint ein Paket, das Sie nur noch einsammeln müssen – schon ist die Mission gelöst.



Mission 8: Erobern Sie die Hand von Nod bei (1), um 20 Infanteristen zu produzieren. Mit denen und Ihren Starttruppen erobern Sie den Zug bei (FB).



Zusatzmission 9A: Nachdem sich Ihnen die Mutanten bei (1) angeschlossen haben, erobern Sie den Amphibien-Transporter bei (2), dringen damit über Wasser in die Feindbasis bei (3) ein, und zerstören dort die feindliche Luftabwehr.

Zusatzmission 9A – Befreiung der Gefangenen

VERBÜNDETE finden

TIP 29: Laufen Sie mit Ihren Einheiten zu (1), wo Sie einen Ghoststalker und einen Wagenknacker finden. Wehren Sie mit dem Ghoststalker die folgenden Angriffe der Nod-Cyborgs ab. Vergessen Sie nicht, Ihre Einheiten nach jedem Angriff mit dem Feldarzt komplett zu heilen.

BMT stehlen

TIP 30: Reparieren Sie die Brücke nördlich von (1), und stehlen Sie bei (2) mit dem Wagendieb den BMT. Folgen Sie anschließend unserem Pfeil, wobei Sie sich dicht am Kartenrand halten.

Von hinten ANGREIFEN

TIP 31: Laden Sie den Ghoststalker, Umaagon, den Feldarzt und zwei Grenadiere in den BMT, und bringen Sie alle über den Wasserweg nach (3), wo Sie von hinten ins Gefängnis einfallen. Der Gegner ist überrascht, und Sie haben zwei Minuten Zeit, bis die Nod-Truppen Verstärkung bekommen. Die eliminieren Sie am besten mit dem Ghoststalker. Sobald alle Flarak-Stellungen vernichtet sind und sich die Gefangenen ein Stück in Richtung Norden bewegt haben, holt ein Transporter die Flüchtlinge ab.

Zusatzmission 9B – Abschneiden des Nachschubs

Bauplatz FINDEN

TIP 32: Das Gelände ist sehr uneben und mit Tiberium verseucht. Bringen Sie deshalb Ihre Einheiten nach (1), wo Sie eine Basis errichten.

Tiberiumkraut VERNICHTEN

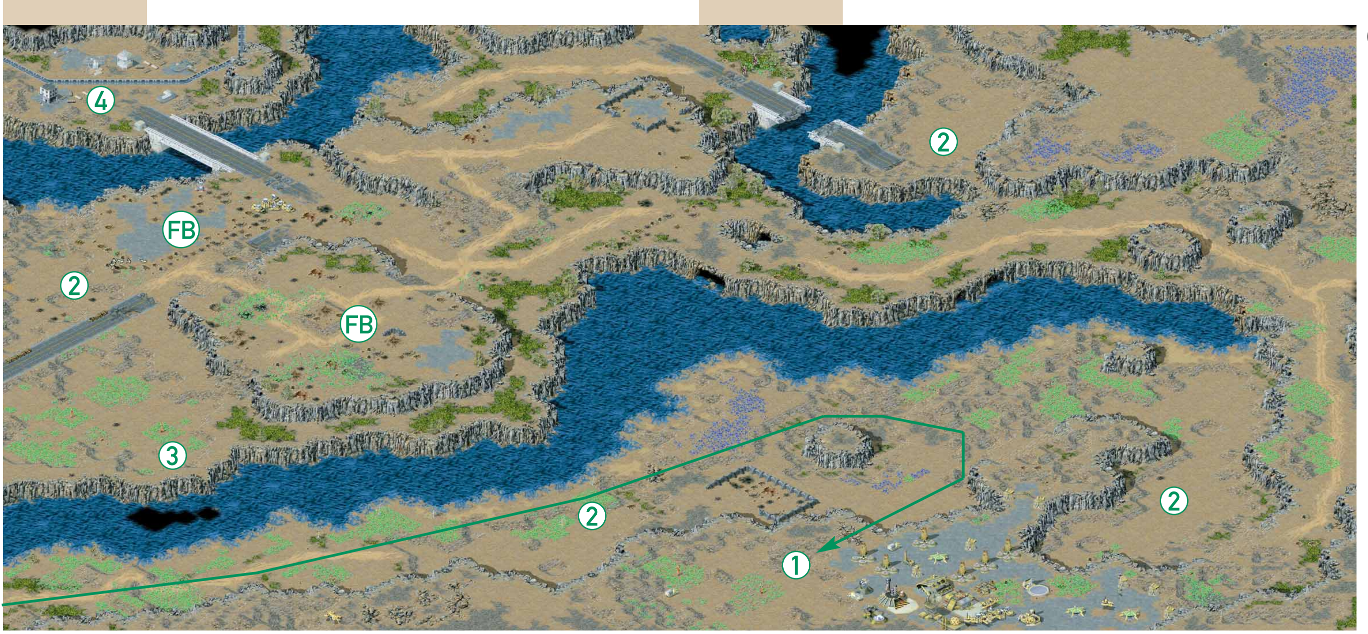
TIP 33: Um die Angriffe der Chemieraketen zu unterbinden, müssen Sie alle Tiberiumkrautfelder (2) vernichten. Wir empfehlen für diese Operation zehn Jumpjet-Infanteristen. Sollten Sie die Zusatzmission 9A gelöst haben, stehen Ihnen zusätzliche Mutanten zur Seite, die sich ebenfalls hervorragend für die Bekämpfung des Krautes eignen.

Basis VON HINTEN angreifen

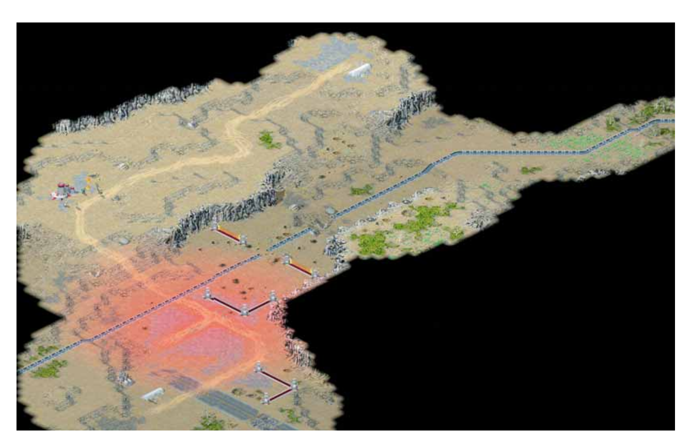
TIP 34: Bauen Sie acht Disruptor-Panzer, die Sie mit Hilfe eines Transportfliegers nach (3) bringen. Mit denen greifen Sie die Basis an, die hier fast ungeschützt ist. Sie müssen nur auf die Artillerie achten. Lassen Sie mindestens ein Gebäude stehen.

ZUG nehmen

TIP 35: Bei (4) wartet ein Zug auf Sie. Sobald Sie ihn entdeckt haben, erhalten Sie einen Ghoststalker, den Sie in den Zug laufen lassen. Damit haben Sie die geheime Mission aktiviert. Zerstören Sie anschließend das letzte Gebäude von Nod.



Zusatzmission 9B: Zerstören Sie als erstes die gefährlichen Tiberiumkrautfelder (2) auf der Karte, und fallen Sie anschließend von hinten in die Nod-Basis (FB) ein. Schicken Sie einen Ghoststalker in den Zug bei (4), um die Geheimmission zu aktivieren.



Geheimmission: Ziehen Sie sich zurück, regenerieren Sie Ihre Kräfte, und stürmen Sie dann den Stützpunkt. Sprengen Sie darin sämtliche Kraftwerke.

Geheimmission zu 9B

Einheiten **ZURÜCKZIEHEN**

TIP 36: Sobald der Zug anhält, ziehen Sie Ihre Einheiten zurück, um die Feuerreichweite des Gegners zu verlassen. Formieren Sie Ihre Truppen, und vernichten Sie mit dem Ghoststalker angreifende Feinde.

Stützpunkt **STÜRMEN**

TIP 37: Stürmen Sie den Stützpunkt, wenn die Angriffe von Nod nachlassen. Ihre Grenadiere kümmern sich bevorzugt um Gebäude, während die restlichen Infanteristen anstürmende Feinde erledigen. Sobald alle acht Kraftwerke demoliert sind, ist die geheime Mission gewonnen.

Mission 9 – Vernichtung des Raketenkomplexes

ORCAS *bauen*

TIP 38: Errichten Sie bei (1) eine Basis, und produzieren Sie mehrere Orca-Bomber. Ihren Stützpunkt verteidigen Sie zunächst nur mit Ihren Starteinheiten. Sollten Sie die Zusatzmission 9A gespielt haben, stehen Ihnen zusätzliche Mutanten als Verstärkung zur Verfügung.

Verteidigungsmauer **DURCHBRECHEN**

TIP 39: Bei (2) befindet sich eine Verteidigungsmauer der Bruderschaft. Wenn Sie die Geheimmission gelöst haben, wird nach einer halben Stunde der Strom deaktiviert, und Ihre Truppen können die dortigen Obelisken ohne weitere Probleme zerstören. Ansonsten nutzen Sie die Orca-Bomber, um die Mauer zu durchbrechen, die nur unzureichend gegen Luftangriffe geschützt ist. Konzentrieren Sie zunächst Ihre Angriffe auf die Tarngeneratoren, die Sie mit den mobilen Sensoren ausfindig machen können.

Nod **AUSLÖSCHEN**

TIP 40: Die Basis im Osten ist schwach und kann von zehn Disruptor-Panzern ohne Probleme zerlegt werden. Wie schon bei der Verteidigungsmauer müssen Sie jedoch zunächst die Tarngeneratoren orten und vernichten.

Mission 10A – Zerstörung einer Prototypenfabrik



Mission 10A: Nachdem Sie die Fabrik lokalisiert haben, bauen Sie eine Basis und setzen den Mammut MK2 im Herzen der Feindbasis (4) ab, wo er die Kraftwerke zerstört und damit die gesamte Verteidigung lahmlegt.

Fabrik **ORTEN**

TIP 41: Folgen Sie dem auf der Karte eingezeichneten Pfeil bis zu (2), wo Sie die gesuchte Fabrik finden. Auf dem Weg können Sie bei (1) mit Ihrem Wagendieb einen klassischen Mammutpanzer erbeuten.

Kraftwerke **SPRENGEN**

TIP 42: Nachdem Ihre Einheiten die Fabrik geortet haben, erhalten Sie Verstärkung bei (3), unter anderem auch einen Mammut MK 2. Konstruieren Sie einen Transportflieger, und setzen Sie den Mammut in der feindlichen Basis bei (4) ab. Dort befinden sich mehrere Kraftwerke, die er zerstört. Das gleiche passiert bei (5). Bringen Sie Ihren Mammut danach zur Reparatur in die heimische Basis.

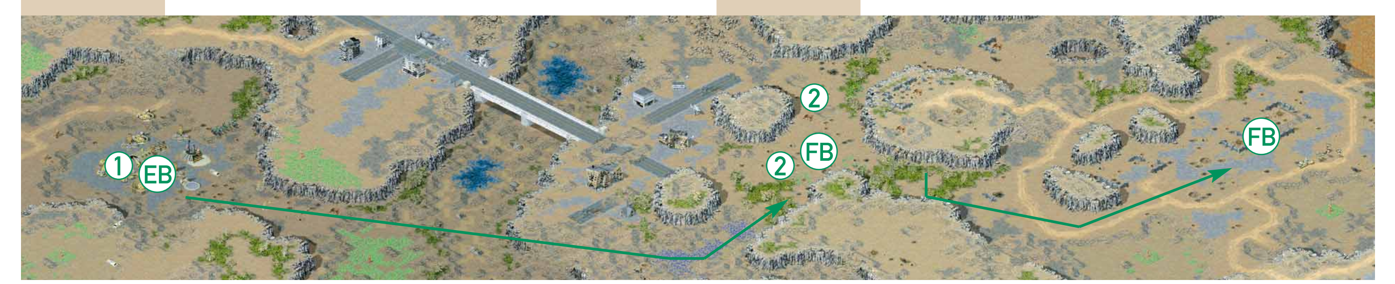
Basis **SCHLEIFEN**

TIP 43: Durch die Vernichtung der Kraftwerke fallen die Tarngeneratoren aus. Deshalb haben Sie für die Eroberung der Basis mit zwanzig Titanen freie Bahn. Der reparierte Mammut MK 2 und der eroberte Mammutpanzer können Ihren Streitkräften helfen.

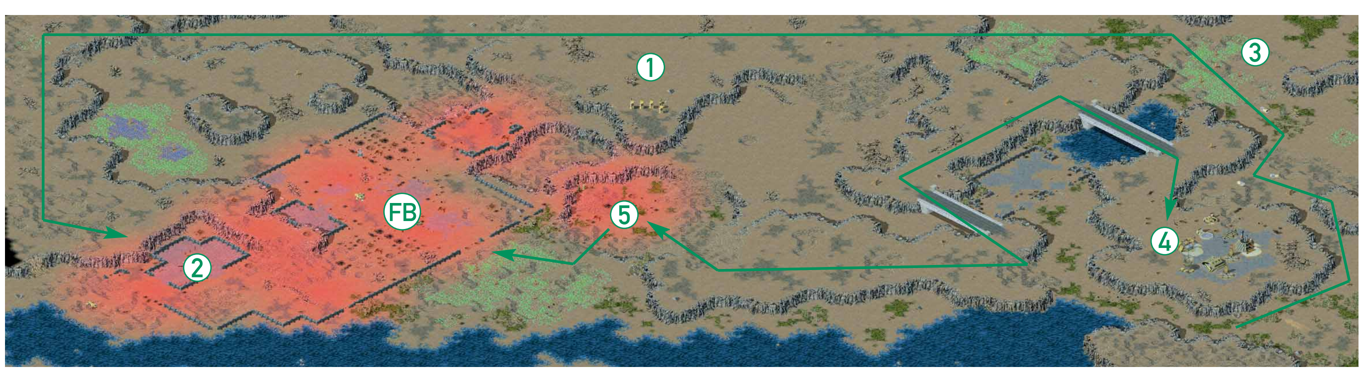
Mission 10B – Zerstörung einer Prototypenfabrik

Fabrik **ORTEN**

TIP 44: Folgen Sie dem auf unserer Karte eingezeichneten Pfeil bis zu (2), wo Sie die feindliche Fabrik finden. Auf Ihrem Weg sollten Sie das Tiberiumkraut bei (1) vernichten, damit die Bruderschaft ihre Chemiewaffen nicht mehr nutzen kann.



Mission 9: Nachdem Sie eine Basis bei (1) errichtet haben, zerstören Sie zunächst den Schutzwall der Bruderschaft bei (2) aus der Luft, um danach ohne weitere Probleme die getarnte, aber relativ schwach bewachte Feindbasis ganz im Osten schleifen zu können.



Mission 10B: Folgen Sie dem Pfeil, bis Sie die feindliche Prototypenfabrik bei (2) gefunden haben. Stellen Sie dann eine ansehnliche Streitmacht auf, die sämtliche Gebäude der großen Feindbasis (FB) in Asche verwandelt. Bei (3) erhalten Sie Verstärkung.

BASIS *errichten*

TIP 45: Sie erhalten bei (3) Verstärkungen. Bringen Sie die zu (4), wo Sie Ihre Basis errichten. Nod ist gut gegen Luftangriffe geschützt, deshalb hilft nur ein frontaler Angriff. Konstruieren Sie mindestens 30 Titanen.

FABRIK *zerstören*

TIP 46: Zerstören Sie die vorgeschobene Stellung der Bruderschaft bei (5), und dringen Sie anschließend durch das nahegelegene Tor in die Basis ein. Vernichten Sie die letzte Prototypenfabrik.

Mission 11 – Sturmturbulenzen

Basis **SICHERN**

TIP 47: Wehren Sie sämtliche Angriffe zu Anfang ab, und besetzen Sie das Tiberiumfeld bei (1). Schicken Sie dort zwei Sammler hin, um das Tiberium zu ernten. In der Zwischenzeit sichern Sie Ihre Basis mit Geschütztürmen.

Zweites **TIBERIUM-FELD** *erobern*

TIP 48: Besetzen Sie mit drei Titanen auch das zweite Tiberiumfeld bei (2). Geben Sie auf die Artillerie dort acht, die Ihren Stahlkolossen sehr gefährlich werden kann. Beginnen Sie anschließend mit der Produktion von zehn Disruptor-Panzern.

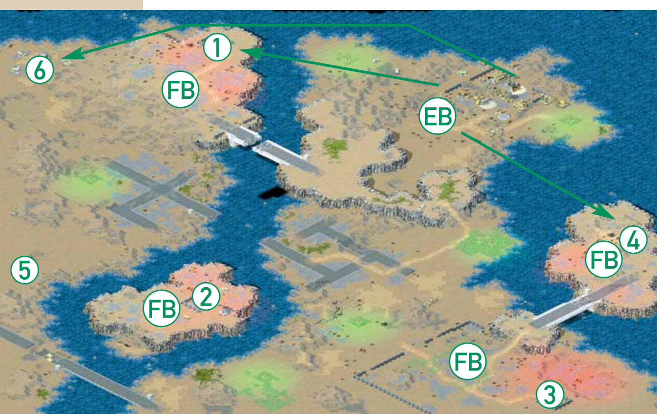
STROM *ausschalten*

TIP 49: Nod besitzt bei (3) viele Kraftwerke. Vernichten Sie alle mit Disruptoren, um die Tarngeneratoren der Feindbasis unwirksam zu machen. Anschließend können Sie mit Ihren Einheiten die Nod-Basis im Osten (FB) schleifen.

Mission 12 – Das letzte Gefecht

RAKETEN *zerstören*

TIP 50: Sie müssen jeweils innerhalb einer Stunde eine Rakete vernichten. Die erste (1) zerstören Sie mit Hilfe eines Mammut MK 2, den Sie mit einem Carryall landen lassen. Die restlichen beiden Raketen bei (2) und (3) spüren Sie mit Jumpjet-Infanterie auf, und zerstören sie dann per Ionenstrahl.



Mission 12: Die drei Raketenabschußrampen bei (1), (2) und (3) müssen jeweils innerhalb einer Stunde zerstört werden, anschließend der Tempel bei (4). Die Vernichtung der restlichen Truppen stellt nun kein Problem mehr dar.

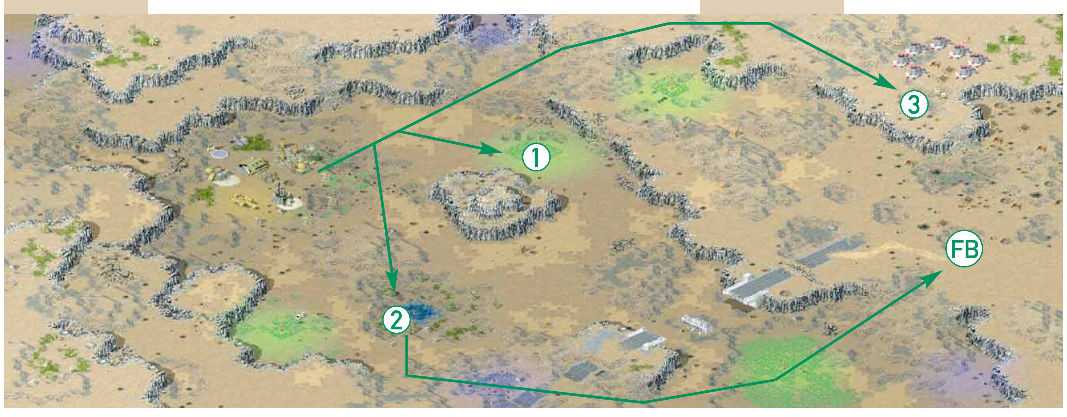
TEMPEL *sprengen*

TIP 51: Aus dem Tempel von Nod bei (4) schießt Bösewicht Kane regelmäßig Atomraketen auf Sie. Klären Sie das Gebäude wieder mit Jumpjet-Einheiten auf, und landen Sie anschließend einen Mammut MK 2 auf der Insel, der dem Tempel den Rest gibt.

TIBERIUM-KRAUT *vernichten*

TIP 52: Um auch die Chemieraketen der Bruderschaft unschädlich zu machen, fliegen Sie mit einem Orca-Bomber nach (5) und vernichten das Tiberiumkraut. Anschließend kann die Bruderschaft nur noch mit konventionellen Waffen kämpfen.

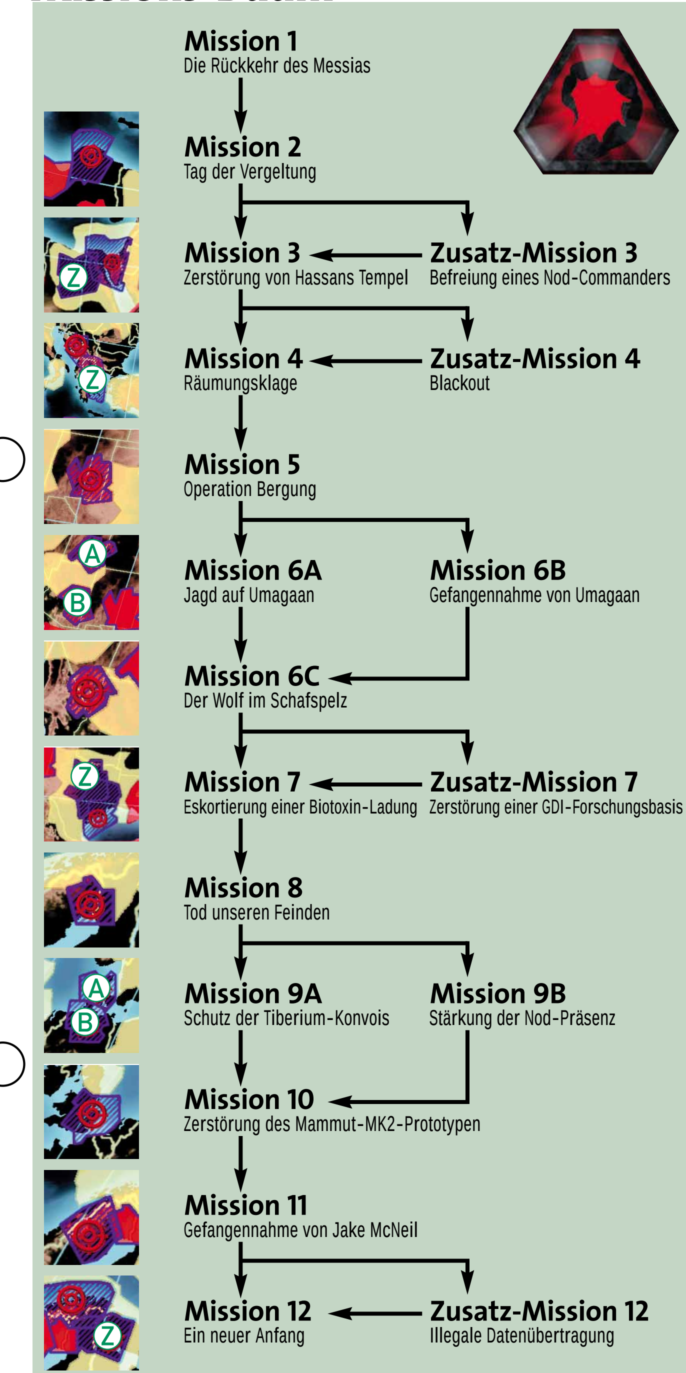
TIP 53: Sie können nun gemütlich die Karte Stück für Stück säubern. Nehmen Sie dazu wie gewohnt Disruptor-Panzer, Titanen und Ihren Mammut. Bei (6) finden Sie übrigens als kleines Easteregg Mammuts und Bauwerke aus C&C 1. Sobald alle Einheiten und Gebäude zerstört wurden, ist Kanes Ende endgültig gekommen. GUN



Mission 11: Während des Ionensturms funktionieren Hightech-Waffen wie Hovercraft-Panzer oder Orcas nicht. Setzen Sie deshalb auf Disruptoren, die ganz allein mit der Feindbasis (FB) im Osten fertig werden.

Komplettlösung Nod

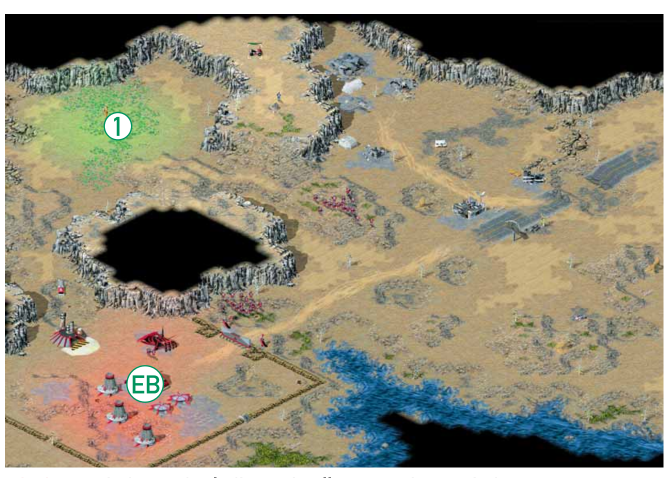
Missions-Baum



Mission 1 – Die Rückkehr des Messias

Basis **HÜTEN**

TIP 1: Reparieren Sie stets alle Gebäude, vor allem die Lasertürme. Errichten Sie eine Raffinerie und zwei Silos, anschließend schicken Sie den Sammler auf das Tiberiumfeld (1) im Norden. Nun können Sie sich auf den Bau von Infanteristen beschränken. Es sollte immer eine Truppe von 15 Soldaten in der Basis bleiben und sich um Hassans angreifende Soldaten kümmern.

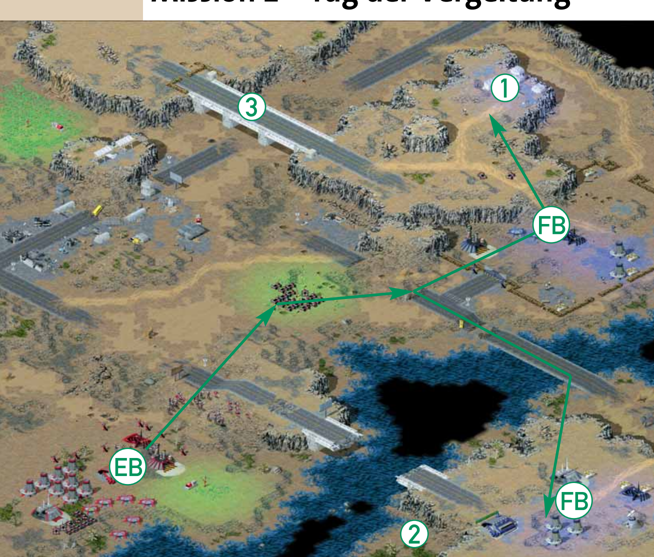


Mission 1: Finden und erledigen Sie alle versteckten Feinde.

FEINDE *suchen*

TIP 2: Stellen Sie ein zweites Team von 15 Infanteristen auf, mit denen Sie die Gegend erkunden. Der Trupp sucht und vernichtet alle Feinde.

Mission 2 – Tag der Vergeltung



Mission 2: Um die südöstliche Feindbasis (FB) kümmern Sie sich zuletzt.

Zweiten **SAMMLER** *bauen*

TIP 3: Stellen Sie Ihren Bauhof beim Tiberiumfeld östlich vom Startpunkt auf, und bauen Sie Kraftwerk und Raffinerie. Errichten Sie dann die Hand von Nod, und trainieren Sie je sechs leichte und Bazooka-Infanteristen zur Abwehr. Möglichst bald kommt eine Waffenfabrik und dann ein weiterer Sammler dazu. Der erntet im Norden das Tiberium ab.

BRÜCKE *reparieren*

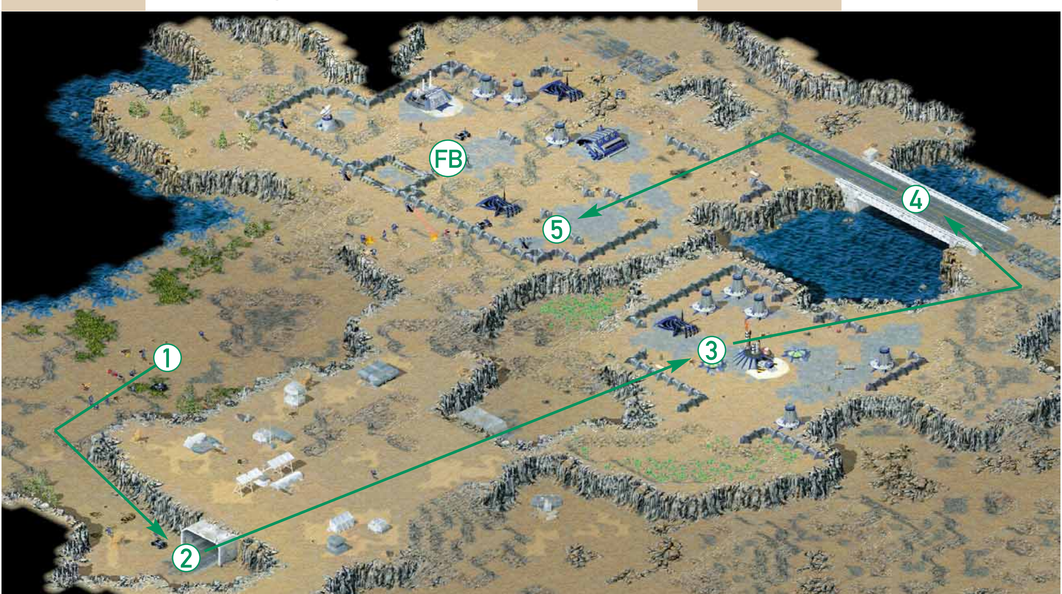
TIP 4: Hassan greift aus dem Norden an, bauen Sie also auf dieser Seite einige Lasertürme, und stellen Sie dort Fußtruppen auf. Mit einem Team aus 15 mit Gewehr oder Bazooka bewaffneten Infanteristen erobern Sie den Brückenkopf bei (3). Lassen Sie die Brücke von einem Ingenieur reparieren.

Station **ÜBERNEHMEN**

TIP 5: Schicken Sie zwölf Mann aus, um den Weg zur Übertragungsstation (1) freizukämpfen. Ein Ingenieur folgt den Truppen und dringt in die Station ein. Mit einer Ladung Kämpfern in einem Untergrund-BMT demolieren Sie die Nordbasis des Gegners.

Zerstören Sie nun mit den Verstärkungen und zehn Kampfbuggies den südlichen Feindstützpunkt. Bei (2) befindet sich eine Reparaturkiste.

Zusatzmission 3 – Befreiung eines Nod-Commanders



Zusatzmission 3: Der Commander muß diesen Einsatz überleben. Bei (1) holt ihn ein Rettungs-Shuttle ab.

Truppen **ZUSAMMENHALTEN**

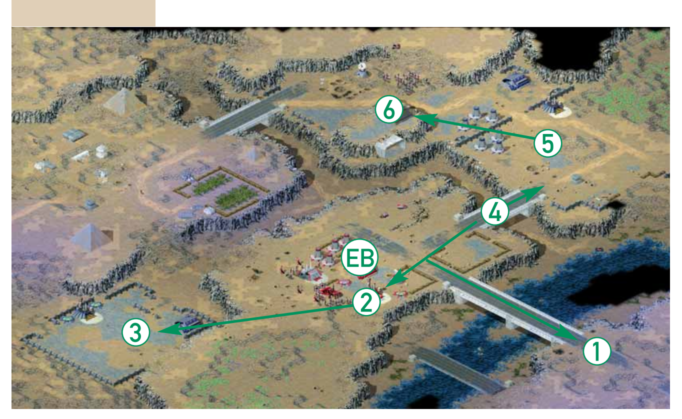
TIP 6: Wenn Sie Ihre Truppen nahe beieinander halten, steigen Ihre Chancen gegen die vereinzelt angreifenden Gegner erheblich. Rücken Sie nach (2) vor, und schießen Sie ein Loch in die Sandsackbarriere. Durchqueren Sie dann den Tunnel. Befreien Sie die kleine Basis (3) von den wenigen GDI-Soldaten, und zerstören Sie die beiden Laster. Einer der darin gefangenen Ingenieure richtet die Brücke (4) wieder her.

Rasch **VORRÜCKEN**

TIP 7: Ihre Truppe überquert die Brücke und rückt rasch zum Gefängnis (5) vor. Dort vernichtet sie den nördlichen Laserturm. Ziehen Sie sich dann zurück.

SHUTTLE *schützen*

TIP 8: Kehren Sie auf dem Weg zum Startpunkt (1) zurück, auf dem Sie gekommen sind. Motorisierte Einheiten eilen voraus und schützen das Shuttle. Lassen Sie, falls nötig, Kampfeinheiten zurück, um dem Commander Zeit zu verschaffen. Sobald der Gerettete das Shuttle erreicht, steigt er ein.



Zu Mission 3: Sichern Sie Ihre Basis (EB) an der Westseite mit Türmen gegen sporadische Nod-Angriffe, nachdem Sie die Bruderschaft vertrieben haben.

Mission 3 – Zerstörung von Hassans Tempel

Basis **SICHERN**

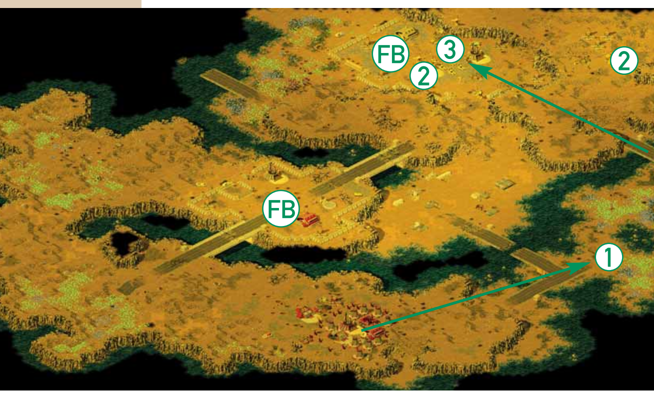
TIP 9: Ihre Truppe überquert die große Brücke (1) und vernichtet dahinter den GDI-Stützpunkt (2). Mit dem anschließend auftauchenden Baufahrzeug errichten Sie an dieser Stelle eine Basis. Der Gegner greift ständig mit kleinen Trupps an, bauen Sie deshalb im Westen einige Lasertürme auf.

TIP 10: Stellen Sie ein Team aus 20 Infanteristen und Bazooka-Soldaten zusammen, und attackieren Sie damit den kleinen Stützpunkt (3) im Südwesten. Danach bilden Sie eine 25-Mann-Armee aus. Reparieren Sie die Brücke (4) per Ingenieur, und schicken Sie das neue Heer darüber in Hassans Basis (5). Verstärkt um zehn frische Kämpfer kümmert sich das Team dann um die

WEST-CAMP *knacken*

Gebäude jenseits der Verteidigungsmauer und anschließend um die Pyramide von Nod (6).

Zusatzmission 4 – Blackout



Zusatzmission 4: Insel (1) ist uneinnehmbar, wenn Sie die Brücke zerstören.

Flucht nach **OSTEN**

TIP 11: Bringen Sie alle Einheiten auf die kleine Insel (1) im Osten. Die südliche Brücke zerstören Sie mit Artillerie. Nun können Sie unbehelligt Ihre Basis errichten. Produzieren Sie aufgrund des Platzmangels nur die wichtigsten Gebäude wie Raffinerie, Hand von Nod, Waffenfabrik sowie die Stromversorgung. Bauen Sie sofort einen zweiten Sammler und danach nur noch Angriffsbuggies.

FABRIKEN *zuerst*

TIP 12: Sobald 20 Buggies bereit sind, repariert ein Ingenieur die Brücke im Norden. Das Buggy-Team vernichtet auf dem Festland die feindlichen Produktionsgebäude (2). Mit einigen neuen Angriffsbuggies können Sie nun gefahrlos zum Radar (3) vordringen und die Station zerstören.



Mission 4: Lösen Sie am Hang bei (2) ein Zugunglück aus.

Mission 4 – Räumungsklage

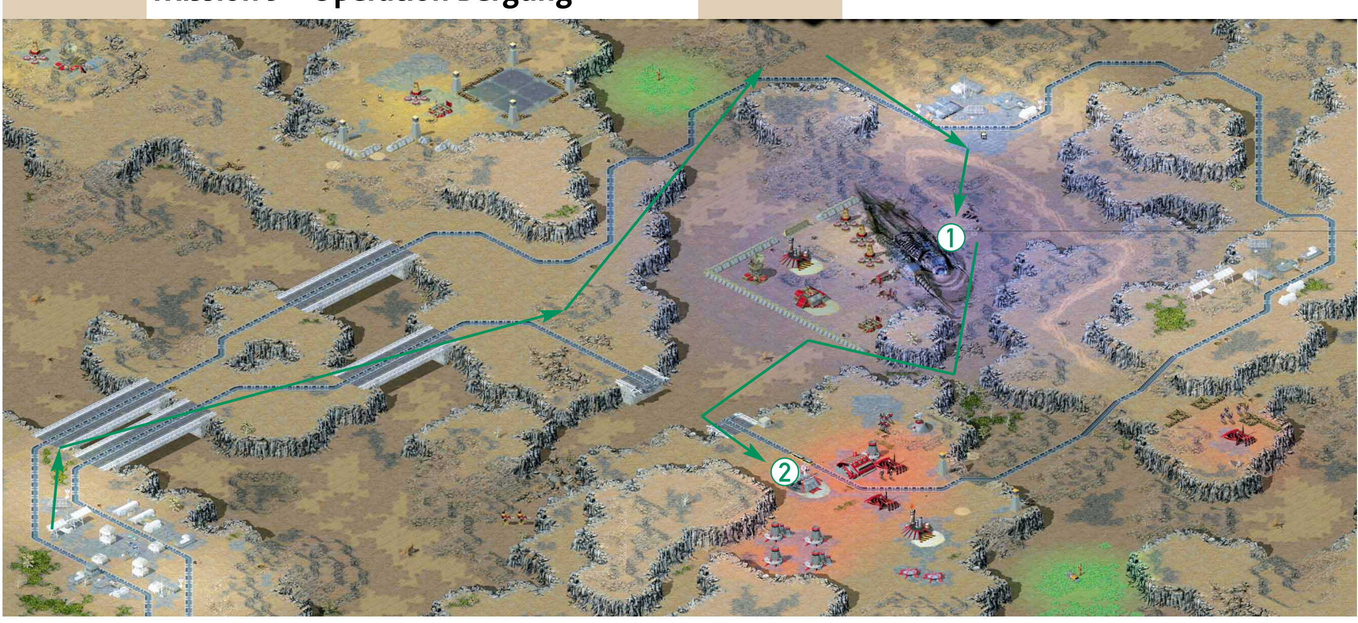
ZIVILIST *ausschalten*

TIP 13: Fahren Sie mit den beiden Kampfbuggies nach Süden, und schalten Sie bei den Sandsäcken (1) den im Auto flüchtenden Zivilisten aus. Errichten Sie anschließend Ihre Basis. Bilden Sie eine Truppe aus 25 Cyborgs und Bazooka-Infanteristen. Der Trupp rückt südwärts vor und überfällt den kleinen Stützpunkt der GDI. Ist der eingenommen, inspizieren einige Kampfbuggies den westlichen Teil der Karte.

ZUG-UNGLÜCK *auslösen*

TIP 14: Bei (2) zerstören Sie das Wohnmobil vor dem Zug. Der rollt dann ins Tal und zerlegt dort einen Abwehrturm der GDI. Greifen Sie mit jeweils zehn Cyborgs, Bazooka-Infanteristen und Kampfbuggies die Basis östlich des Tempels von Nod (3) an, und zerstören Sie sie völlig. Kümmern Sie sich dabei zuerst um Waffenfabrik und Kaserne.

Mission 5 – Operation Bergung



Mission 5: Das Raumschiff der Aliens liegt bei (1). Sichern Sie es rasch, indem Sie einen Ingenieur hineinschicken.

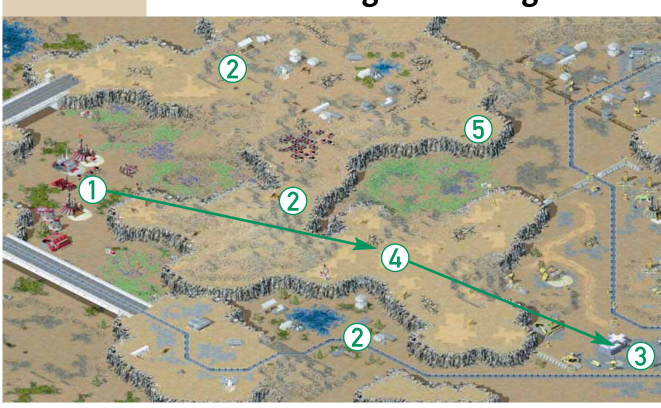
Den **BAHN-GLEISEN** *folgen*

TIP 15: Bewegen Sie sich mit allen Einheiten nach Nordosten. Halten Sie Ihre Soldaten dicht zusammen, und schalten Sie gegnerische Patrouillen aus. Sobald der obere Kartenrand erreicht ist, ziehen Sie nach Osten weiter. Bei (1) befindet sich das Raumschiff der Aliens – besetzen Sie es mit einem Ingenieur. Der Rest der Truppe rückt in südlicher Richtung entlang des eingezeichneten Pfeils weiter vor.

ZUG *aufhalten*

TIP 16: Hinter dem zerstörten rechten Brückenteil geht's bergauf. Sobald das Team die feindliche Basis erreicht, eilen Ihre Truppen zum Zug (2) und vernichten seinen letzten Waggon. Sammeln Sie nun noch die Kiste ein, die er hinterläßt.

Mission 6A – Jagd auf Umagaan



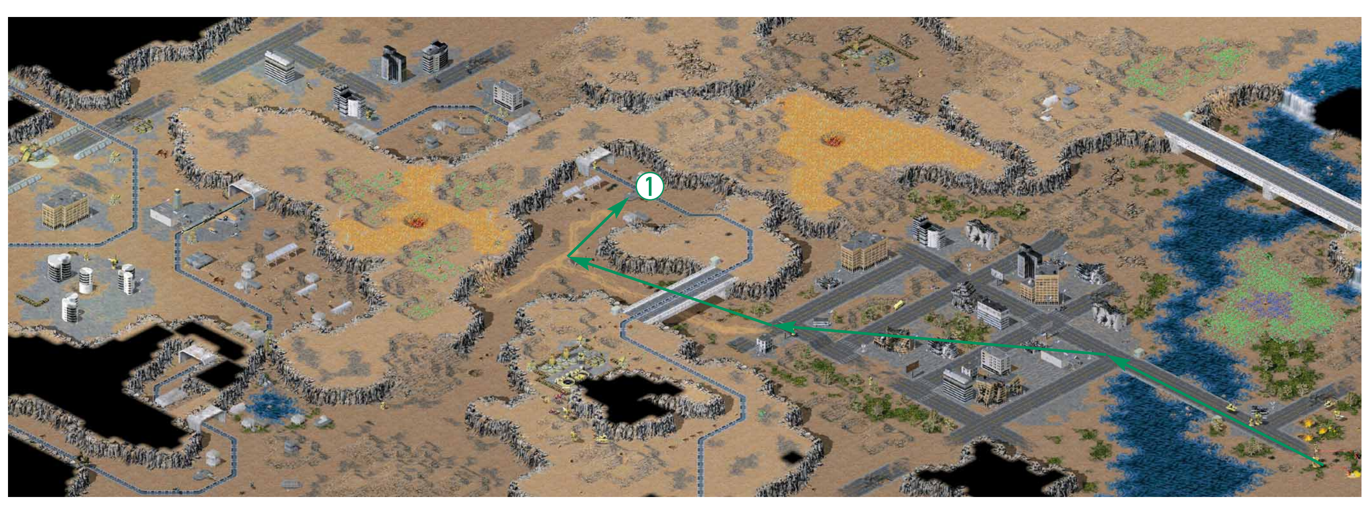
Parallelmission 6A: Die Mutantin Umagaan muß ausgeschaltet werden.

ARTILLERIE *zur Abwehr*

TIP 17: Ihre Artillerie vernichtet die angreifenden Feinde und die auf dem Berg im Westen. Errichten Sie bei (1) Ihre Basis. Die Schutzmaßnahmen dürfen diesmal locker ausfallen. Dann wird rasch eine Streitmacht aus 20 Nod-Mots und vier Artillerie-Geschützen aufgestellt. Vernichten Sie damit die drei Kontrollgebäude (2), und rücken Sie nach (4) vor. Von dort bombardieren Sie den Süden der GDI-Basis.

Umagaan **ABFANGEN**

TIP 18: Sobald das Eintreffen des Zuges gemeldet wird, schicken Sie alle Nod-Mots nach (3) und beschießen Umagaan, sobald sie aus dem Zug steigt. Mit etwas Glück gelingt auch ein mutiger Artillerieangriff auf den vorbeifahrenden Zug, indem Sie Ihre Geschütze auf dem Hügel (5) postieren.



Parallelmission 6B: Warten Sie, bis das Zeitlimit fast ganz abgelaufen ist, bevor Sie den Bahnhof bei (1) angreifen.

Mission 6B – Gefangennahme von Umagaan

Fahrzeuge **HORTEN**

TIP 19: Errichten Sie Ihre Basis, und ernten Sie Tiberium mit drei Sammlern und zwei Raffinerien. Sichern Sie die Brücke zur Stadt mit Artillerie sowie drei bis vier Lasertürmen, und bauen Sie nur noch Kampfbuggies und Nod-Mots.

SPÄTER *Angriff*

TIP 20: Sobald die Zeit bis auf eine Minute um ist, fahren Sie mit allen mobilen Einheiten zum Bahnhof nach (1). Dort richten Sie möglichst viel Schaden an und vernichten Umagaans Zug, wenn er eintrifft.

Mission 6C – Der Wolf im Schafspelz

BAUHOF *erobern*

TIP 21: Reparieren Sie Ihre Gebäude, und bilden Sie einen Ingenieur aus, der den Bauhof erobert. Sichern Sie beide Basis-Zugänge mit Abwehrtürmen, dann produzieren Sie Werwölfe und Titanen.

KLEINE *Basis zuerst*

TIP 22: Ein Ingenieur gelangt per Amphibien-BMT auf die nördliche Flußseite und repariert dort die Brücke (1). Zehn Titanen und Werwölfe vernichten die kleine Basis (2) und ziehen sich wieder zurück.

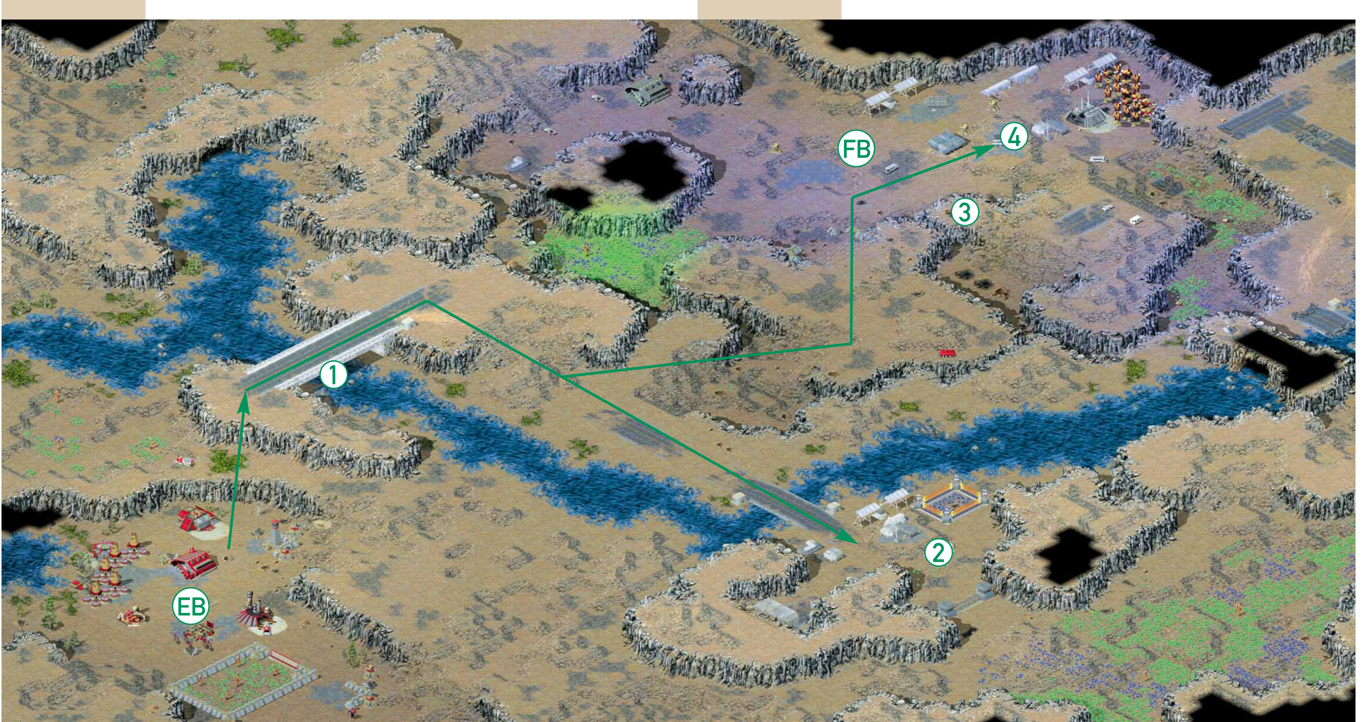
Eile beim **OBELISKEN**

TIP 23: Die Nordbasis wird von einem Obelisken des Lichts (3) verteidigt. Rücken Sie mit 20 großen und kleinen Kampfmechs dagegen vor. Vernichten Sie dabei so schnell wie möglich den Obelisken, dann alle gegnerischen Truppen. Zerstören Sie das Mutantenhauptquartier (4) – der Feind gibt auf.

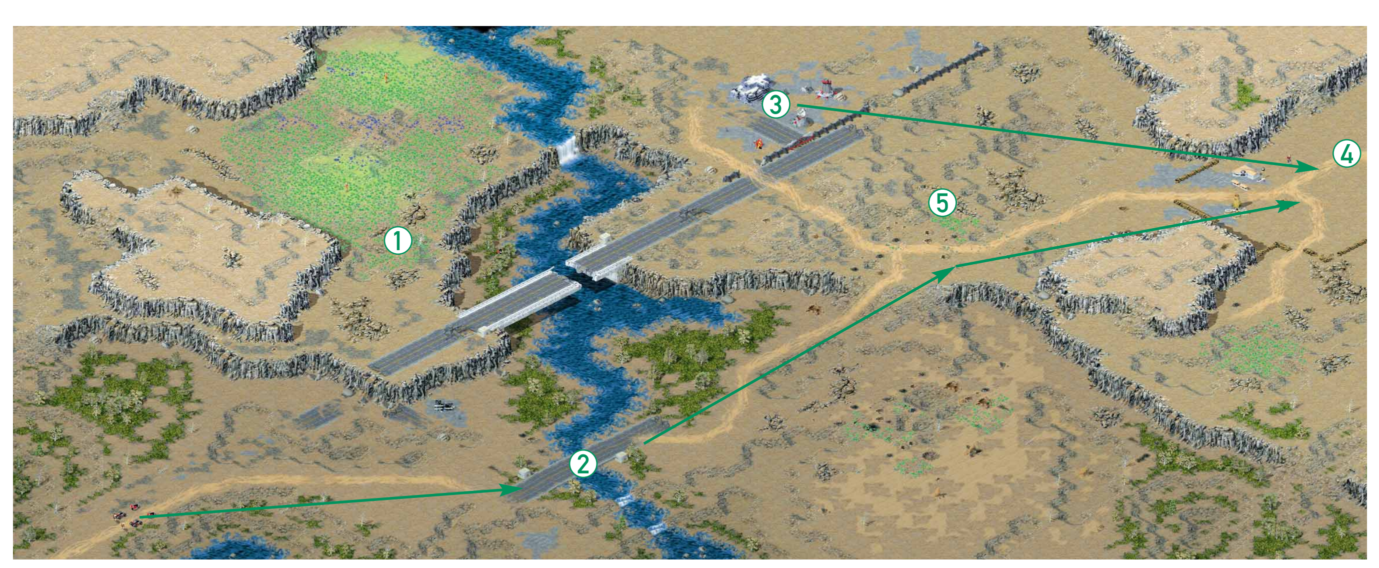
Zusatzmission 7 – Eskortierung einer Biotoxin-Ladung

UMGEBUNG *erkunden*

TIP 24: Obwohl mehr bereitsteht, benötigen Sie nur den Kommando-Cyborg und einen Ingenieur. Er-



Mission 6C: Vernichten Sie die kleine Basis bei (2), ehe Sie sich das feindliche Hauptquartier vornehmen.



Zusatzmission 7: Sie benötigen in diesem einfachen Einsatz nur den Kommando-Cyborg und einen Ingenieur.

kunden Sie mit dem Cyborg das Gelände möglichst weit, und schalten Sie feindliche Patrouillen aus. Falls der Cyborg verwundet wird, parken Sie ihn kurz im Tiberiumfeld bei (1). Nach Erkunden der westlichen Flußseite repariert der Ingenieur die Brücke (2).

WEG *freiräumen*

TIP 25: Erkunden Sie nun auch das andere Flußufer. Bei (5) geht ein Meteoritenhagel nieder. Warten Sie dessen Ende ab, bevor Sie den Cyborg weiterschicken. Nachdem er die gesamte Gegend von Patrouillen und GDI-Gebäuden befreit hat, fahren Sie die beiden LKWs (3) zum östlichen Kartenrand (4).

Mission 7 – Zerstörung einer GDI-Forschungsbasis

TITAN *ausschalten*

TIP 26: Ziehen Sie nach Westen, und erledigen Sie dort den GDI-Soldaten. Daraufhin gesellen sich einige Mutanten zu Ihnen. Laufen Sie nach (1) und dort durch den Tunnel. Auf der anderen Seite wird der Titan von den Bazooka-Mutanten ausgeschaltet.

Kraftwerke **EROBERN**

TIP 27: Bringen Sie das Baufahrzeug und Ihre Truppen nach (2), und errichten Sie eine Basis. Die bereits bestehenden Kraftwerke erobern Sie mit Ingenieuren. Stellen Sie zum Schutz Artillerie und Lasertürme auf. Dann produzieren Sie 15 Nod-Mots und vier Artillerie-Einheiten. Damit geht's gegen die südliche GDI-Basis (3). Nun stellen Sie Ihre überlebende Artillerie bei (5) auf.

HELIPORTS *zerstören*

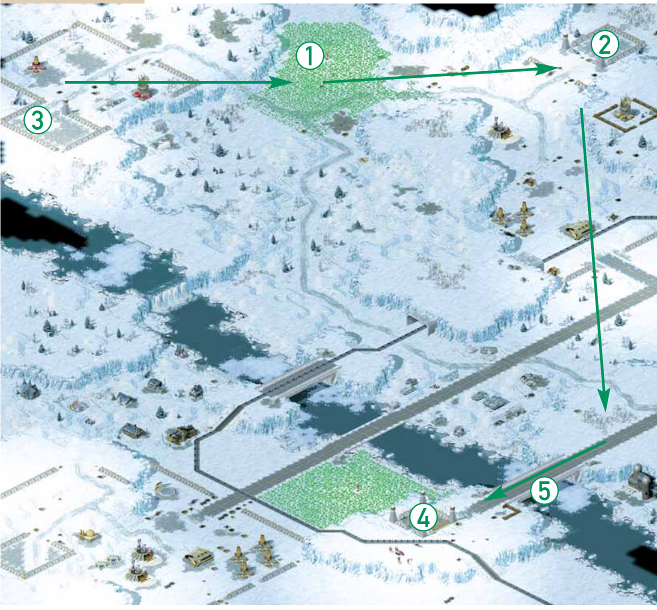
TIP 28: Schießen Sie bei (4) ein Loch in die Mauer, und dringen Sie mit den Nod-Mots ein. Nachdem die alle Heliports vernichtet haben, ziehen sie sich zurück und überlassen die mehrteilige Forschungsbasis (das Zivilgebäude im Norden) der Artillerie.

Mission 8 – Tod unseren Feinden

SLAVIK *zurücklassen*

TIP 29: Direkt zu Beginn finden Sie Slavik bei (3). Lassen Sie ihn am besten dort stehen. Erobern Sie mit den Ingenieuren Kraftwerk und Funkzentrale,

Hauptmission 7: Vernichten Sie alle Heliports in der Nähe von (4).



Mission 8: Die Mutantin Oxanna wartet bei (2) auf Sie.

um Einblick in die Radarkarte zu erhalten. Rücken Sie mit allen Einheiten gegen das Tor im Norden der kleinen GDI-Basis vor, und eskortieren Sie den Kommando-Cyborg in das nördliche Tiberiumfeld (1).

Gebiet **FREIRÄUMEN**

TIP 30: Der Cyborg vernichtet sämtliche feindlichen Patrouillen und kehrt stets zur Heilung in ein Tiberiumfeld zurück. Bei (2) wartet Oxanna auf Sie, bei (4) befindet sich das Fluchtschiff. Nachdem der Cyborg den Weg freigeräumt hat, begeben sich Oxanna und Slavik zum Raumschiff und steigen ein. Sollte die Brücke (5) vernichtet worden sein, setzen Sie einen von Oxannas Ingenieuren darauf an.

Mission 9A – Schutz der Tiberium-Konvois

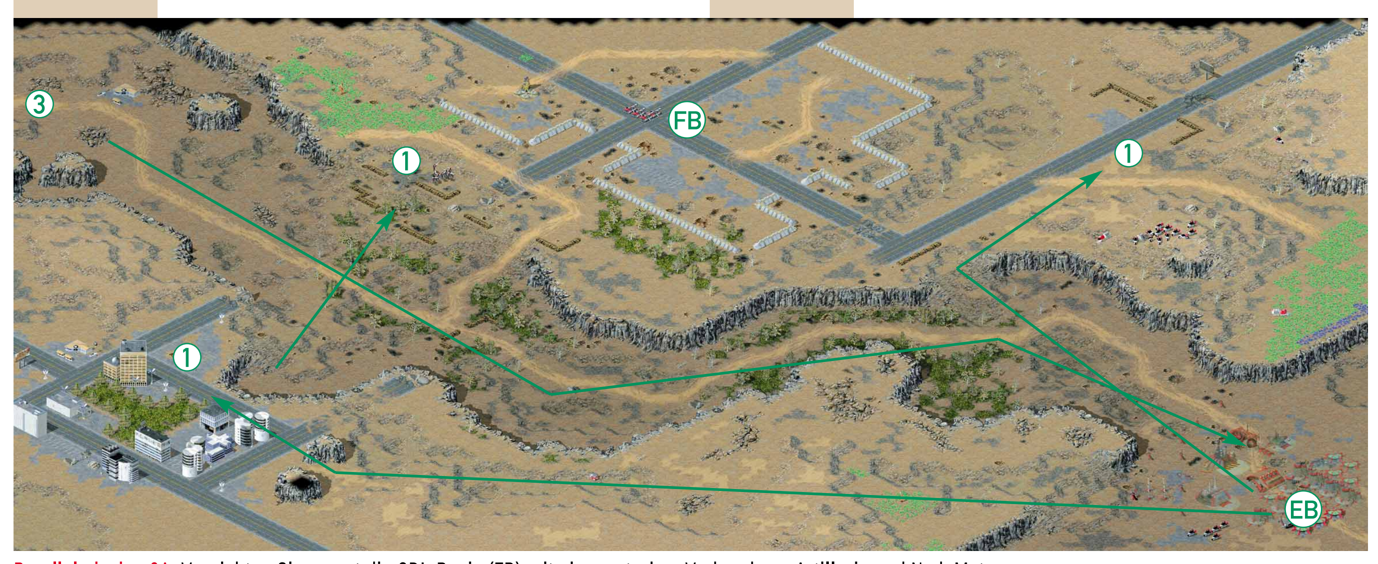
KEINE *Abfallanlage*

TIP 31: Bauen Sie die Tiberiumabfallanlage erst dann auf, wenn für die LKWs keine Gefahr mehr besteht.



Parallelmission 9B: Chemieraketen sind Ihre beste Waffe.

auszubreiten droht (auf die Blüte in der Vertiefung des Feldes schießen). Ernten Sie Abfall und normales Tiberium auf der Hochebene (3). Dieses Plateau bewachen Sie mit drei bis vier Artillerie-Geschützen.



Parallelmission 9A: Vernichten Sie zuerst die GDI-Basis (FB) mit einem starken Verband aus Artillerie und Nod-Mots.

Dazu vernichten Sie einfach die GDI-Basis: Bauen Sie Ihren Stützpunkt auf, und schützen Sie ihn unbedingt mit drei bis vier Obelisken des Lichts und einigen Flak-Stellungen.

Den **SÜDEN** *erkunden*

TIP 32: Anschließend ziehen Sie mit vier Artillerie-Einheiten und zehn Nod-Mots los und erkunden den südlichen Teil des Geländes. Schalten Sie auf Ihrem Weg die Kasernen bei (1) aus. Ist der Süden aufgedeckt, ziehen Sie nordwärts weiter, und von da aus in östlicher Richtung durch die Basis des Gegners. Gehen Sie dabei mit der Artillerie nur langsam vor, und klären Sie das Gebiet vorher per Nod-Mot auf. Ergänzen Sie ständig das Nod-Mot-Team um neue Einheiten, um Verluste auszugleichen. Sobald der GDI-Stützpunkt vernichtet ist, errichten Sie die Abfallanlage.

Mission 9B – Stärkung der Nod-Präsenz

ABFALLFELD *vernichten*

TIP 33: Ihre Streitkräfte folgen der Straße bis zu deren Ende. Dort befindet sich Ihre Basis (1). Beginnen Sie mit dem Wiederaufbau, und vernichten Sie sofort das Tiberiumabfallfeld, das sich innerhalb der Basis

Ihre Basis sichern Sie mit vier bis fünf Obelisken des Lichts und mit einer Handvoll Flak-Stellungen.

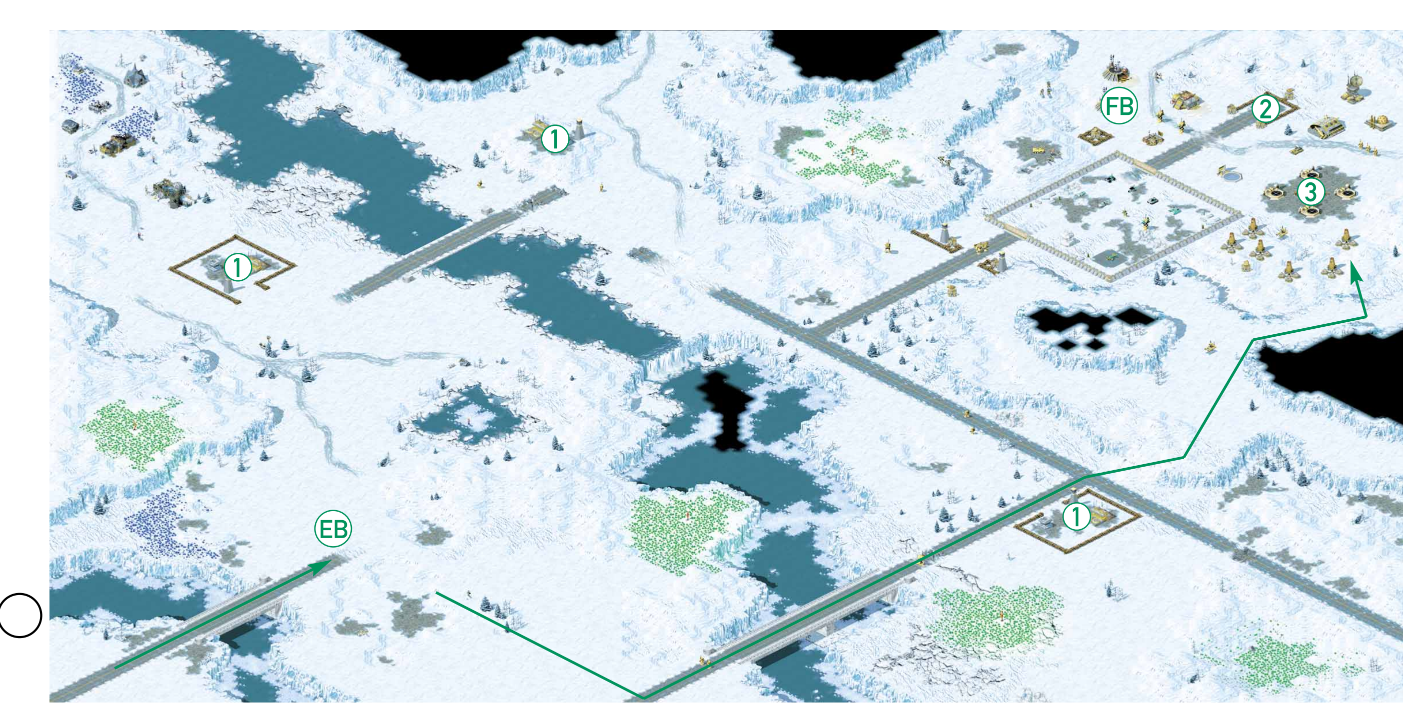
LUFTMACHT *bombardieren*

TIP 34: Klären Sie das Gebiet mit Kampfbuggies auf, und bauen Sie bald die Tiberiumabfallanlage und ein Raketensilo. Sobald die Chemierakete abschußbereit ist, vernichten Sie damit die Heliports bei (2). Zerlegen Sie auch die Abwehrtürme der gegnerischen Basis mit Raketen, und überfallen Sie den Feind dann mit sechs Artillerie-Einheiten, die von 15 Nod-Mots beschützt werden.

Mission 10 – Zerstörung des Mammut-MK2-Prototypen

Erst **AUFKLÄREN**

TIP 35: Der Chamäleon-Spion ist dank Tarnfähigkeit und großem Sichtradius auch zum Erkunden der Gegend prima geeignet. Decken Sie also zuerst die komplette Karte auf. Sie gelangen in die feindliche Basis, indem Sie möglichst viel Abstand zu den Türmen am Eingang halten. Anschließend betritt der Agent eine der Komm-Zentralen (1). Errichten Sie nördlich der Brücke Ihre Basis, die Sie mit Obelisken und Flak-Stellungen sichern.



Mission 10: Vernichten Sie die Heliports der Orca-Bomber bei (3) mit 15 Teufelszungen, und zerstören Sie die gelandeten Flieger.

Unterirdisch **AN-SCHLEICHEN**

TIP 36: Der GDI-Stützpunkt wird von Orca-Bombern effektiv verteidigt. Bauen Sie deshalb 15 Teufelszungen, und schicken Sie alle nach (3). Dort vernichten die Panzer sämtliche Heliports und Bomber. Nun bauen Sie in der Waffenfabrik vier Artillerie-Einheiten und sechs Nod-Mots. Gemeinsam schalten die alle Patrouillen vor der Basis aus und vernichten anschließend die GDI-Abwehrtürme sowie feindliche Produktionsanlagen. Danach wird der mächtige Mammut MK2 bei (2) aus sicherer Entfernung mit Granaten bombardiert.

PATROUILLEN *erledigen*

Mission 11 – Gefangennahme von Jake McNeil

Stützpunkt **EROBERN**

TIP 37: Dringen Sie mit den Amphibien-BMTs bis zum GDI-Stützpunkt (1) vor. Ihre Cyborgs zerstören einen der Abwehrtürme und erledigen drinnen das schwache Wachpersonal. Währenddessen erobern die in den BMTs stationierten Ingenieure sämtliche Basisgebäude. Bauen Sie einen Sammler und einen Sanitäter, der sich ständig um die drei Cyborgs kümmert. Nun produzieren Sie nur noch massenweise Schwebepanzer.

Zur **ABLENKUNG** *angreifen*

TIP 38: Wenn die Zeit bis auf fünf Minuten verstrichen ist, steigen die Cyborgs in einen der Amphibien-BMTs. In der Basis produzieren Sie ununterbrochen Infanteristen. Bringen Sie alle BMTs und Panzer über den Fluß nach (2) und von dort nach Osten. Bei (3) liegt eine Heilkiste bereit. Fahren Sie nach (4), und laden Sie dort die Cyborgs aus. Während die Schwebepanzer einen Scheinangriff auf die Heliports starten, attackieren die Cyborgs McNeil.



Mission 11: Jake McNeil finden Sie bei (4). Bringen Sie ihn per Untergrund-BMT zum Startpunkt.

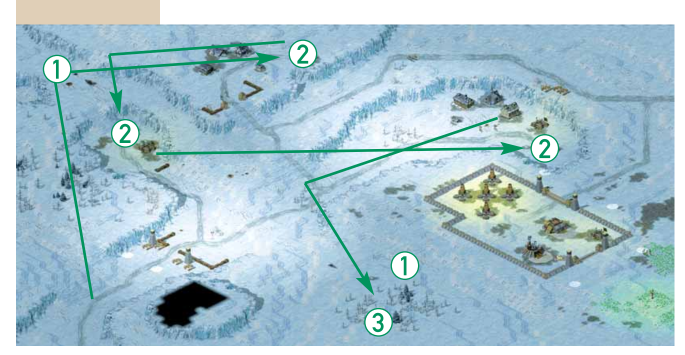
Jake **ENTFÜHREN**

TIP 39: Laden Sie McNeil in einen BMT, und flüchten Sie mit ihm auf dem Weg, den Sie gekommen sind. Bringen Sie ihn zum Startpunkt, und verfrachten Sie ihn in den auftauchenden Untergrund-BMT.

Zusatzmission 12 – Illegale Datenübertragung

SENSOREN *ausschalten*

TIP 40: Decken Sie erst einmal die ganze Karte auf. Ihre Fußtruppen kümmern sich um Patrouillen und



Zusatzmission 12: Zerstören Sie die Sensoranlagen.

TÜRME *umgehen*

vor allem um die beiden mobilen Sensoreinheiten (1), die den Spion sichtbar machen. Halten Sie möglichst viel Abstand zu den gefährlichen Wachtürmen der GDI. Nachdem Ihr Agent alle drei Komm-Zentralen (2) gefunden und besucht hat, läuft er nach (3) und steigt dort in den Untergrund-BMT.

Mission 12 – Ein neuer Anfang

DREI *Stunden Zeit*

TIP 41: Nehmen Sie das Zeitlimit gelassen – der Counter bezieht sich auf eine Erdumkreisung der GDI-Raumbasis, Sie haben also tatsächlich drei Stunden Zeit. Erobern Sie mit Ihren Ingenieuren die GDI-Basis am Startpunkt, und errichten Sie nach Raffinerie und Waffenfabrik im Norden des Stützpunktes einige Obelisken und Flak-Stellungen. Die Raketenwerfer parken im Schutz der Obelisken. Bauen Sie Ihre Basis aus, und erkunden Sie währenddessen mit Angriffsbuggies und einem Banshee das Gelände. Der wichtigste Punkt bei der Aufklärungsmission ist, daß Sie in allen drei gegnerischen Stützpunkten die Bauhöfe ausmachen.

GDI-BASIS *einnehmen*

BAUHÖFE *aufspüren*

UNTER-IRDISCH *angreifen*

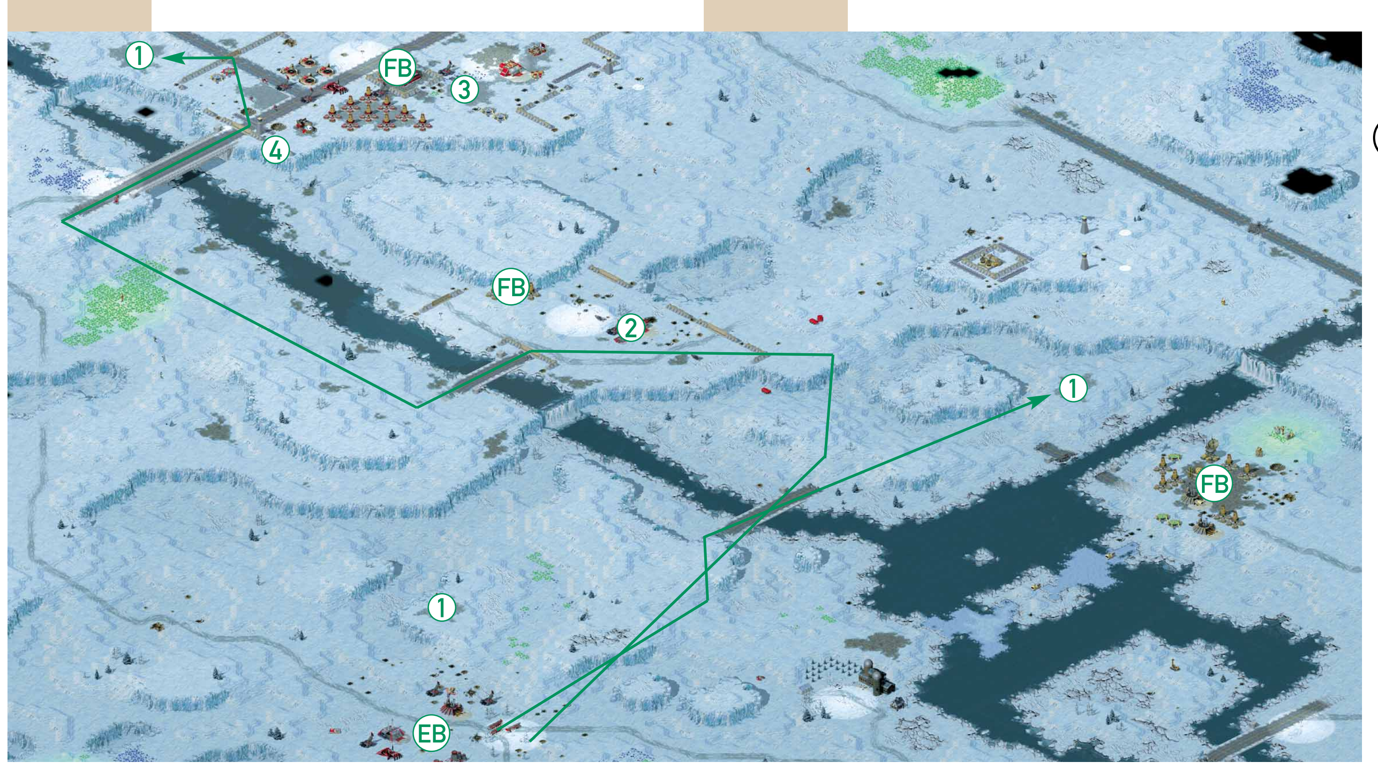
TIP 42: Bauen Sie anschließend drei Untergrund-BMTs, und besetzen Sie jeden mit drei Ingenieuren. Mit den BMTs fahren Sie unterirdisch direkt bis zu den Bauhöfen der gegnerischen Basen. Dort werden die Ingenieure ausgeladen und in die Bauhöfe, Waffenfabriken und Kasernen geschickt. Nun verkaufen Sie die eroberten Häuser, der gegnerische Nachschub ist gestoppt.

PATROUILLEN *vernichten*

TIP 43: Dann bilden Sie ein Team aus vier Artillerie-Einheiten und einem halben Dutzend Nod-Mots. Damit schalten Sie die Patrouillen auf dem Weg zu den Abschußpositionen (1) aus. Anschließend zerstört das gleiche Team, um ein halbes Dutzend neuer Nod-Mots verstärkt, die GDI-Basis (2) vollständig. Linksseitig des Flusses rückt die kleine Truppe zur nördlichen Basis (3) vor und durchbricht bei (4) deren Abwehr.

WERFER *aufstellen*

TIP 44: Von acht Nod-Mots eskortiert, macht sich ein Raketenwerfer auf den Weg durch Stützpunkt (2) zum nördlichen Abschußpunkt (1). Sobald die fahrbare Rampe ihr Ziel erreicht, schicken Sie die beiden anderen zu ihren Stellungen. Herzlichen Glückwunsch – Sie haben die GDI besiegt! GUN



Mission 12: Der Countdown ist zum Glück großzügig bemessen – statt nur 60 Minuten haben Sie drei Stunden Zeit.

Unser System gegen Shodan

System Shock 2



Cheat-Codes auf Seite 185

Ein zerstörtes Raumschiff voller Gegner, und Sie hilflos und allein mittendrin? Nicht ganz: Wir zeigen Ihnen den schnellsten Weg durch die »von Braun«.

Das brillante Action-Rollenspiel System Shock 2 von Looking Glass hat's in sich: happige Monster, verwinkelte Gänge und knackige Rätseleinlagen. Damit Sie sich in den Raumschiffen nicht verlaufen, führt Sie unsere Lösung (gilt für alle »Berufe«) sicher bis zum großen Finale.

Allgemeine Tips

WIEDERBELEBUNG

TIP 1: In jedem Abschnitt der »von Braun« existiert eine rote Wiederbelebungszelle. Unsere Lösung führt Sie auf jedem neuen Deck auf dem schnellsten Wege zu dieser Kammer. Ist sie einmal aktiviert, tauchen Sie nach Ihrem Tod an dieser Stelle wieder auf. Die Auferstehung kostet Sie allerdings zehn Naniten. Wenn Sie in der leichten Schwierigkeitsstufe spielen, ist die Wiederbelebung grundsätzlich umsonst.

Lebensenergie **SPAREN**

TIP 2: Ihre Lebensenergie ist in System Shock 2 sehr knapp bemessen – Sie sollten deshalb grundsätzlich vorsichtig spielen, weil Sie gegen mehrere Gegner gleichzeitig praktisch keine Chance haben. Um Hypos und Medikits zu sparen, haben sich alternative Heilmethoden bewährt (Tips 3 – 5).

BÄNKE *nutzen*

TIP 3: Die grünen Chirurgiebänke stellen Ihre Lebensenergie für fünf Naniten vollständig wieder her. Damit Sie sie benutzen können, müssen sie allerdings mit einem Modul aktiviert werden. Die günstige Vollheilung ist aber auch einige Umwege wert.

PSI *zur Heilung*

TIP 4: Selbst Nicht-Agenten sollten sich überlegen, einige Cybermodule in den zweiten Psi-Rang und die Fähigkeit zerebrale Regeneration zu investieren. Dann können Sie Ihre sonst nutzlosen Psi-Punkte dafür verwenden, Trefferpunkte zu heilen.

Mehr Saft aus **HYPOS**

TIP 5: Extrem nützlich ist außerdem die Spezialfähigkeit Pharma-freundlich: Damit erzielen Hypos 20 Prozent mehr Wirkung, entsprechend weniger der kostbaren Heilpülverchen müssen Sie benutzen.

Tödliche **HÄUFCHEN**

TIP 6: Über das ganze Schiff verteilt stoßen Sie immer wieder auf braune Wurmhaufen am Boden. Weichen Sie diesen Flecken unbedingt aus! Wenn Sie auf einen Haufen treten, werden Sie vergiftet; dann verlieren Sie ständig Lebenspunkte, bis Sie ein Anti-Toxin-Hypo benutzen oder sterben.

Der Wert der **WÜRMER**

TIP 7: Die Würmer haben aber auch ihren Nutzen: Wenn Sie einen Glasbecher mit einem Haufen benutzen, sammeln Sie Munition für die Annelid-Waffen. Außerdem werden Sie durch die Haufen geheilt, falls Sie ein WormBlood-Implantat tragen.

WAFFEN *warten...*

TIP 8: Alle Schußwaffen nutzen sich relativ schnell ab; dadurch lassen die Stärke und die Zielgenauigkeit nach. Um Ihre Waffen in Schuß zu halten, sollten Sie möglichst bald Cybermodule in die Steigerung der Wartungs-Fähigkeit investieren. Je höher Ihr Skill ist, desto mehr Punkte werden beim Benutzen eines Wartungswerkzeugs wiederhergestellt.

oder **REPARIEREN**

TIP 9: Als Alternativ-Methode können Sie Ihre Cybermodule auch auf den Reparatur-Skill verwenden. Dann dürfen Sie mit jeder Waffe so lange feuern, bis sie den Geist aufgibt; nach dem Wiederherstellen entspricht der Zustand des Schießeisens Ihren Reparatur-Punkten. Auf diese Weise erreichen Ihre Waffen zwar nie den höchsten Wirkungsgrad, aber Sie sparen sich die Wartungs-Punkte und können zerstörte Superwummen und Automaten wieder aufpäppeln.

FORSCHUNG *und Chemie*

TIP 10: Um unbekannte Gegenstände zu erforschen, benötigen Sie einen entsprechend hohen Forschungs-Skill und bestimmte Chemikalien. Es lohnt sich nicht, die Elemente auf Verdacht mit sich herumzutragen; statt dessen sollten Sie zu den Chemielagern zurück-

Gegenstand	Erster Fundort	Forschung-Skill	Chemikalien
Annelid Launcher	Rickenbacker	6	Se, Mo
Annelid Psi Organ	The Many	1	Ba, Ra
Arachnid Organ	Deck 4	1	Ir
Crystal Shard	Deck 4	4	Y
Grub Pod Organ	Deck 3	1	Cf, Ga
Hybrid Organ	Deck 2	1	Keine
Midwife Organ	Deck 3	1	Keine
Monkey Brain	Deck 2	1	Fm
Psi Booster	Deck 3	2	Na, Ir
Psi Reaver Organ	Deck 6	1	Ra
Rumbler Organ	Deck 5	1	Mo
Swarm Pod Organ	Deck 4	1	Keine
Viral Proliferator	Deck 5	3	Tc, Te
WormBlood Implant	Deck 4	4	Cu
WormHeart Implant	Rickenbacker	5	Cs, Hs
WormMind Implant	Rickenbacker	3	Cs
WormSkin Armor	Rickenbacker	3	Hs, Tc

kehren, wenn Sie Ressourcen benötigen. Oder Sie konsultieren unsere Tabelle: Die sagt Ihnen, welche Voraussetzungen Sie für die Forschung benötigen.

Sicher im **AUFZUG**

TIP 11: Wenn Sie Alarm ausgelöst haben und von Monsterhorden verfolgt werden, sollten Sie in den Aufzug fliehen. Sind die Türen einmal zu, haben Sie Ruhe vor den Feinden, bis der Alarm wieder abgeklungen ist.

Schuß von **OBEN**

TIP 12: Gegner, die nicht mit Schußwaffen ausgerüstet sind, lassen sich leicht austricksen: Springen Sie einfach auf einen Tisch oder eine Leiter, schon können Ihnen die Feinde nichts mehr anhaben. Von oben lassen sie sich bequem erledigen.

Tip 12: Von oben aus töten Sie Spinnen gefahrlos.

TANZENDER *Robo*

TIP 13: Auch in System Shock 2 versteckt sich (mindestens) ein nettes Osterei: Drehen Sie sich im dritten Jahr Ihrer Ausbildung doch einfach mal nach links. Der Protokolldroide hinter der Glasscheibe legt einen flotten Macarena aufs Parkett.

Komplettlösung

MedSci

Explosion **AUSWEICHEN**

TIP 14: Die ersten paar Minuten sind ziemlich gradlinig. Flüchten Sie vor der Explosion der Satellitenschüssel in den Nebenraum, und nehmen Sie der Leiche die Rohrzange ab. Damit zerschlagen Sie im vorherigen Zimmer das Metallrohr vor der Leiter. Die Keycard öffnet die Tür.

FLUCHT *vor dem Vakuum*

TIP 15: Den Code für die nächste Tür entnehmen Sie dem Logbuch der Leiche: 45100. Klettern Sie gebückt durch den Luftschacht, und laden Sie im nächsten Raum die Batterie am Energieterminal. Setzen Sie sie in die Halterung an der Wand, und retten Sie sich durch die Tür in einen sicheren Abschnitt.

Die ersten **TERMINALS**

TIP 16: Bevor Sie hier den Aufzug benutzen, sollten Sie Kisten und Leichen in der Umgebung filzen. Außerdem können Sie an den Upgrade-Terminals eine Fähigkeit steigern. Fahren Sie dann ein Stockwerk höher, aber nehmen Sie die Keycard aus dem Raum im Südwesten mit. Damit öffnen Sie die Tür zum Hauptteil des MedSci-Decks.

HYBRIDEN *erschlagen*

TIP 17: Ab jetzt müssen Sie mit Hybriden rechnen. Den ersten schlagen Sie gleich im Wachraum zu Ihrer Linken nieder. Hacker knacken hier sofort den Security-Computer. Richtung Norden finden Sie rechter Hand die Wiederbelebungszelle dieses Levels, die Sie sofort aktivieren sollten. Der linke Gang führt zu einer verschlossenen Tür, neben der Sie eine entladene Batterie aufnehmen. Achtung: Wenn Sie das Sicherheitssystem nicht deaktiviert haben, müssen Sie hier auf den Tisch springen und die Kamera zerstören.

BATTERIE *laden*

TIP 18: Laufen Sie zur Pumpstation in der Mitte des Decks, und klettern Sie die Leiter hinunter. Wenn Sie den Sicherheitscomputer nicht gehackt haben, spurten Sie auf direktem Weg zum Ladeterminal und verstecken sich dahinter vor den Geschütztürmen. Laden Sie die Batterie, und rennen Sie wieder zur Leiter. Gehen Sie zurück zur Tür im Nordwesten, und öffnen Sie sie durch Einsetzen der Batterie. Wechseln Sie durch das Schott zur Krankenstation.

FALLE *vor dem Terminal*

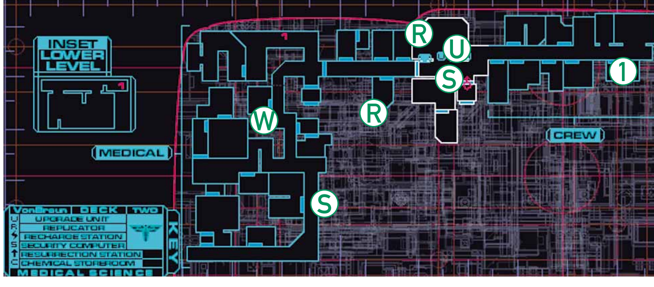
MedSci A: (E) Energie-Terminals, (U) Upgrade-Station, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikatoren, (W) Wiederbelebungszelle, (C) Chemielager.

In der **KRANKENSTATION**

TIP 19: Nehmen Sie den linken Gang, und aktivieren Sie im ersten Raum die Wiederbelebungszelle. Mit der Chirurgie-Liege können Sie sich jederzeit heilen. Im Operationssaal im Südwesten finden Sie die Keycard für die Mannschaftsräume; unterwegs treffen Sie auf Psi-Affen und Mutanten mit Schrotflinten, an die Sie möglichst schnell heranlaufen und zuschlagen sollten.

Watts **BÜRO** *suchen*

TIP 20: Mit Hilfe der Karte gelangen Sie in den Osttrakt, in dem Sie Ihre Upgrade-Punkte an den Terminals in Fähigkeiten umwandeln können. Das Büro des Chefarztes Watts ist im Nordosten; weil er nicht da ist, nehmen Sie die Keycard für die Labors aus dem Schreibtisch. Im Raum gegenüber läßt sich oben mit einem beherzten Sprung die erste Schrotflinte ergattern. Wechseln Sie dann über die Schleuse zurück zum MedSci-Hauptdeck.



MedSci B: (U) Upgrade-Station, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikatoren, (W) Wiederbelebungszelle, (1) Watts Büro.

Zugang zum **MASCHINENDECK**

TIP 21: Der Zugang zu den Laboratorien befindet sich im Osten; die Tür öffnen Sie mit der Keycard. Dort befindet sich der sterbende Watts auf einer Liege. Er hinterläßt Ihnen ein Logbuch mit dem Code zum Wartungszugang. Laufen Sie zurück zum Aufzug in der Levelmitte, und öffnen Sie die Tür gegenüber mit der Kombination 12451. Den lästigen Wartungsro-

boter beseitigen Sie am besten mit der Pistole und panzerbrechender Munition. Klettern Sie dann in den Schacht zum Maschinendeck.

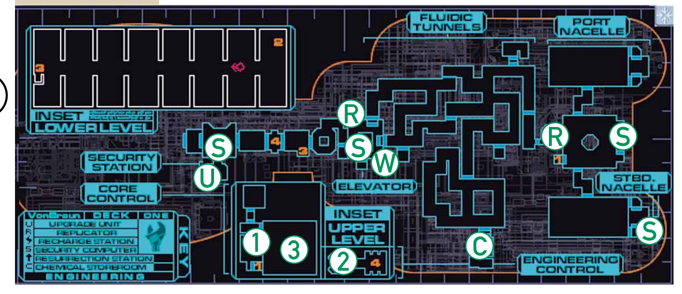
Engineering

Reaktor ist **VERSPERRT**

TIP 22: Nehmen Sie den linken Gang zum Reaktorkern. Böse Überraschung: Die Tür öffnet sich nicht, weil der Raum dahinter verstrahlt ist. Abhilfe verspricht der Steuercomputer im Maschinenraum.

LAGER *plündern*

TIP 23: Folgen Sie den Bodenmarkierungen in Richtung Shuttle Bay. Vorher empfiehlt sich ein Abstecher zur Chemical Storage 5. Die ist zwar verschlossen, aber unterwegs erhalten Sie eine Nachricht von Polito mit dem Code für Utility Storage 4. Die Kammer öffnen Sie mit den Zahlen 59004.



Engineering A: (U) Upgrade-Station, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikatoren, (W) Wiederbelebungszelle, (C) Chemielager, (1) Reaktorkontrolle, (2) Zentraler Maschinenraum, (3) Reaktorkern-Computer.

Kampf den **DROIDEN**

TIP 24: Im Raum mit dem Aufzug treffen Sie das erste Mal auf einen Protokolldroiden, der auf Sie zuläuft und dann explodieren will. Schalten Sie Ihn mit panzerbrechender Munition aus, bevor er zu nahe kommt. Aktivieren Sie die Wiederbelebungszelle, und folgen Sie dem Gang nach Westen.

Leerer **MASCHINENRAUM**

TIP 25: Hinter den Doppeltüren lauern einige Geschütztürme – tasten Sie sich also vorsichtig voran oder hacken Sie sich in einen Sicherheitscomputer. Nehmen Sie unterwegs den Grav-Lift zum zentralen Maschinenraum. Die Tür ist verschlossen, aber ein Logbucheintrag berichtet, daß die Ingenieurin mit dem Code in die Lagerräume geflohen ist.

Ins **LAGER**

TIP 26: Fahren Sie wieder nach unten, und laufen Sie weiter nach Westen. Die Tür zum Wachraum am Ende des Gangs öffnet die Keycard der daneben liegenden Leiche; hier finden Sie eine leichte Rüstung und zwei Upgrade-Terminals. Wechseln Sie dann über das Schott im Westen zu den Lagerräumen.

Kontakt mit den **»VIELEN«**

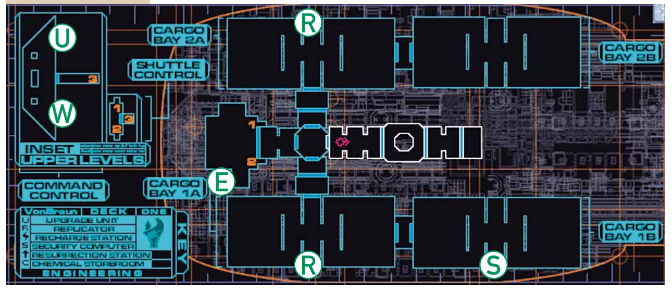
TIP 27: Gehen Sie zunächst nach Westen zum Kommandozentrum. Unterwegs erhalten Sie eine telepathische Nachricht der »Vielen«. Nehmen Sie im großen Saal den Grav-Lift zum Kommandoraum. Hier aktivieren Sie die Wiederbelebungszelle.

CODE *zum Maschinenraum*

TIP 28: Durchstöbern Sie die Lagerhalle 1A im Süden nach einer Leiche, die den Paß für Lager 2 bei sich trägt. Damit betreten Sie die nördlichen Hallen und entdecken die Leiche der Ingenieurin Sanger, deren Logbuch den Code zum zentralen Maschinenraum verrät. Gehen Sie zurück zur Schleuse.

MODUL *suchen*

TIP 29: Per Grav-Lift erreichen Sie die Steuerzentrale und öffnen die Tür mit den Zahlen 15061. Ein Klick auf den Computer bringt keinen Erfolg: Xerxes hat den Zugang gesperrt. Das Logbuch auf dem Boden verrät den nächsten Schritt: Sie müssen ein neues Computermodul aus dem Lager 5 holen.



Engineering B: (E) Energie-Terminal, (U) Upgrade-Station, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikatoren, (W) Wiederbelebungszelle.

Computer **UMPROGRAMMIEREN**

TIP 30: Das Lager ist im Südosten des Levels; die Tür öffnen Sie mit dem Code 34760. Neben einigen Chemikalien befindet sich hier das Modul 45m/dEX, das zweite von links im linken Regal. Damit kehren Sie durch die Schleuse zum Kommandozentrum bei den Hauptlagern zurück und setzen den Chip in die Halterung an der Mittelkonsole ein. Anschließend aktivieren Sie den Computer im zentralen Maschinenraum – die Verstrahlung wird beseitigt. Laufen Sie nun zum Reaktorkern-Zugang im Südosten.

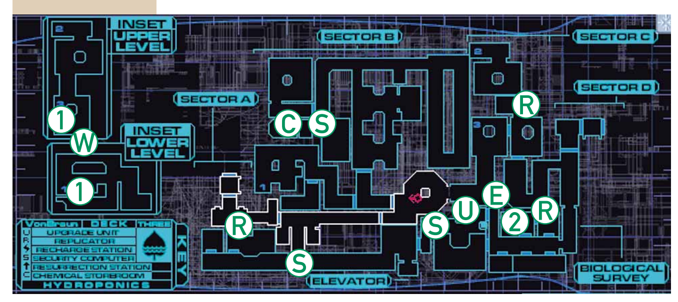
STROM *für den Aufzug*

TIP 31: Bevor Sie die Energie wiederherstellen können, müssen die beiden Seitentriebwerke im Norden und Süden angeschaltet werden; dort finden Sie jeweils eine Konsole an der Wand, die Sie aktivieren. Fahren Sie dann im Zentralraum mit dem Lift zur Reaktorsteuerung. Ein Klick auf den Computer stellt den Strom für den Hauptaufzug wieder an.

Hydroponics

Schacht **VERSTOPFT**

TIP 32: Unerwartete Probleme: Der Aufzug hält im dritten Stock. Polito erklärt Ihnen, daß Sie erst einen Pfropfen aus organischem Material im Schacht per Giftgas beseitigen müssen. Laufen Sie nach rechts, und nehmen Sie sich vor den Geschütztürmen in acht.



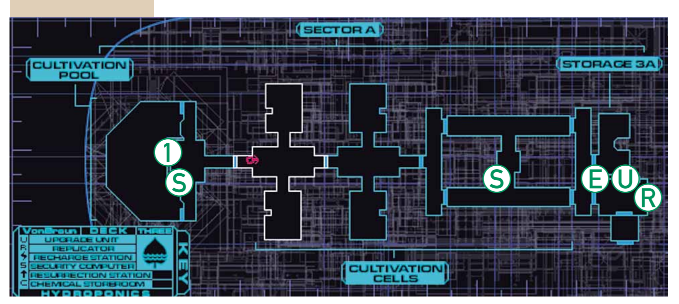
Hydroponics A: (E) Energie-Terminal, (U) Upgrade-Station, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikatoren, (W) Wiederbelebungszelle, (C) Chemielager, (1) Umweltcomputer, (2) Giftlaboratorium.

Eine Dosis **GIFT**

TIP 33: Betreten Sie im Gang den linken hinteren Raum. Durch das Fenster springen Sie in den Nebenraum. Nehmen Sie hier die beiden Giftbehälter mit. Die müssen mit einem Rechtsklick erforscht werden; wenn Sie keinen Punkt auf Forschung haben, kaufen Sie die Fähigkeit an einer Upgrade-Station.

Gift **ERFORSCHEN**

TIP 34: Im Nordosten finden Sie die Wiederbelebungszelle. Im Südwesten des Decks sammeln Sie die dritte Giftampulle auf. In den Sektor B gelangen Sie, indem Sie die Rampe im Süden hinauflaufen und durch das Fenster nach unten springen. Im Nordwesten von Sektor B befindet sich das Chemielager; hier nehmen Sie die Elemente mit, die zur Erforschung des Annelid-Gifts nötig sind.



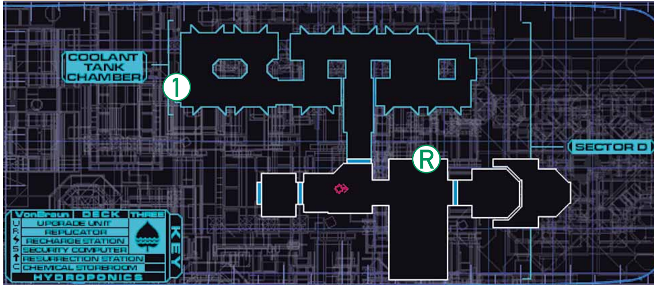
Hydroponics B: (E) Energie-Terminal, (U) Upgrade-Station, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikator, (1) Umweltcomputer.

Der erste **COMPUTER**

TIP 35: Im Westen klettern Sie eine Leiter in den gefrorenen Lagerraum hinunter. Eine Leiche hat die Keycard für Sektor A. Außerdem befindet sich hier der erste Umweltcomputer, den Sie mit einer Giftampulle füttern. Öffnen Sie nun den Zugang zu Sektor A im Westen des Hauptgangs mit der Keycard, und betreten Sie die Schleuse.

Der **ZWEITE** *Computer*

TIP 36: Laufen Sie geradeaus durch Sektor A, bis Sie den Umweltcomputer finden. Benutzen Sie eine weitere Giftkapsel. Unterwegs stolpern Sie über eine Leiche, die den Paß für Sektor D bei sich trägt. Außerdem können Sie hier das erste Sturmgewehr mitnehmen. Kehren Sie zurück zum Schott.



Hydroponics C: (R) Replikator, (1) Umweltcomputer.

Der **DRITTE** *Computer*

TIP 37: Betreten Sie Sektor D über die Schleuse im Nordosten. Neben jeder Menge Annelid-Spinnen und dem dritten Umweltcomputer entdecken Sie ein kaputtes EMP-Gewehr und eine Energiepanzerung. Diese Rüstung ist zwar stark, verbraucht aber Energie. Laufen Sie dann zurück zum Hauptdeck.

Der **VIERTE** *Computer*

TIP 38: Der letzte Umweltcomputer befindet sich in Sektor C, den Sie im Nordosten betreten können. Im Untergeschoß werden Sie Ihre vierte Giftampulle los. Der Aufzugsschacht ist freigeräumt, und Sie können ins Stockwerk 4 aufbrechen.

Operations

Neuer **AUFTRAG-GEBER**

TIP 39: Aktivieren Sie die Wiederbelebungskammer direkt neben dem Aufzug. Gehen Sie dann durch die Schleuse 4-1. Überraschung – Polito ist tot, Shodan lebt! Mit neuem Auftrag kehren Sie durch die Schleuse zurück und laufen durch die Tür nach Norden.

Jagd auf **CYBORGS**

TIP 40: Auf diesem Deck verstecken sich drei rote Cyborg-Attentäter, die Sie beseitigen sollen. Gehen Sie zur System Admin im Nordwesten; im westlichen Konferenzraum lauert der erste der roten Assassinen. Nach seinem Ableben hinterläßt er einen Quantum Simulation Chip.

Der erste **CHIP**

Bahnen Sie sich nun Ihren Weg nach Osten, durch die Crew Quarters bis zur nächsten Schleuse. Unterwegs entdecken Sie auch das Chemielager für dieses Deck.



Operations A: (E) Energie-Terminal, (U) Upgrade-Station, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikator, (W) Wiederbel., (C) Chemielager, (1) Attentäter.

KRISTALL *finden*

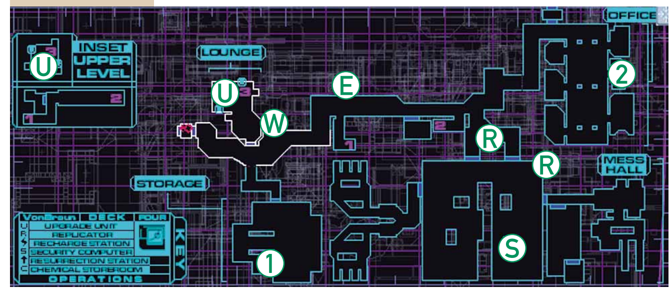
TIP 41: Auf der anderen Seite der Schleuse halten Sie sich links und benutzen den Quantum-Sim-Chip im mittleren Raum im Osten mit dem Computer. In einem der angrenzenden Räume liegt der Kristallsplitter, die beste Nahkampfwaffe im Spiel.

Fallende **KISTEN**

TIP 42: Im Südwesten wartet schon der zweite Cyborg in der Data Storage. Am besten rennen Sie sofort nach hinten rechts und bekämpfen den Attentäter, bevor die Kisten zu purzeln anfangen. Dem besiegten Gegner nehmen Sie den Interpolated Simulation Chip ab.

EMP-Gewehr in der **ECKE**

In der schattigen Ecke des Lagerraums befinden sich außerdem ein EMP-Gewehr und ein Annelid-Implantat. Nehmen Sie dann die Schleuse im Westen zum Zentralraum.



Operations B: (E) Energie-Terminal, (U) Upgrade-Stationen, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikatoren, (W) Wiederbel., (1) Attentäter, (2) Sim-Computer.

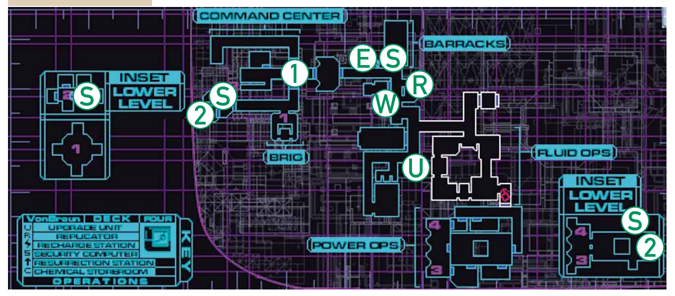
Vorsicht, **GESCHÜTZE**

TIP 43: Gehen Sie durch Schleuse 4-3. In diesem Abschnitt gibt es eine Menge Geschütztürme, Hacker sollten also regelmäßig Sicherheitscomputer knacken. Im Westen befindet sich die Wiederbelebungszelle.

Die Waffenkammer rechts daneben öffnet sich mit dem Code 13433. Das Sturmgewehr im Inneren wird allerdings von einem Sicherheitsroboter bewacht.

Dritten **CYBORG** *töten*

TIP 44: Im Nordwesten versteckt sich der dritte Cyborg; nach seinem Tod finden Sie den Linear Simulation Chip. Den benutzen Sie auch gleich mit dem Computer in der Security Station ganz im Westen. Laufen Sie anschließend zu den Power Ops im Südosten, und klettern Sie die Leiter nach unten.



Operations C: (E) Energie-Terminal, (U) Upgrade-Station, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikator, (W) Wiederbel., (1) Attentäter, (2) Sim-Computer.

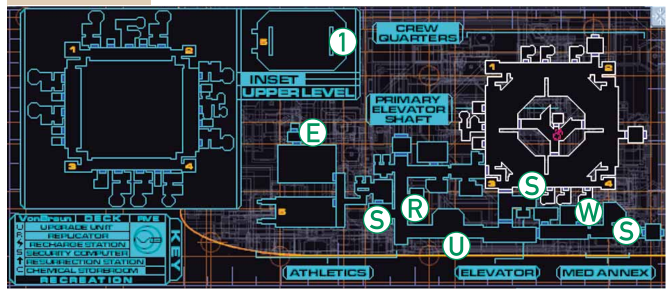
Spinnen- **FALLE**

TIP 45: Wenn Sie sich dem Computer nähern, greifen vier Annelid-Spinnen an. Denen entgehen Sie am besten, indem Sie zurück zur Leiter spurten. Von oben lassen sich die Krabbelviecher bequem erledigen. Benutzen Sie dann den letzten Sim-Chip mit der Konsole – voilà, Shodan hat den Bordcomputer infiltriert, und Sie können zurück zum Aufzug wandern.

Recreation

SENDER *suchen*

TIP 46: Aus dem Aufzug treten Sie nach rechts und haben prompt Kontakt mit einem Überlebenden – dummerweise ist die Tür zum Hauptraum nur mit einer Keycard zu öffnen. Also gehen Sie nach Süden, während Ihnen Shodan Ihre Aufgabe erklärt: Auf diesem Deck gilt es einen Sender mit einem Notruf zu finden und zu aktivieren. Nehmen Sie unterwegs der Leiche die entladene Batterie ab.



Recreation A: (E) Energie-Terminal, (U) Upgrade-Station, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikator, (W) Wiederbelebungszelle, (1) Sender.

KUNST *und Zahlen*

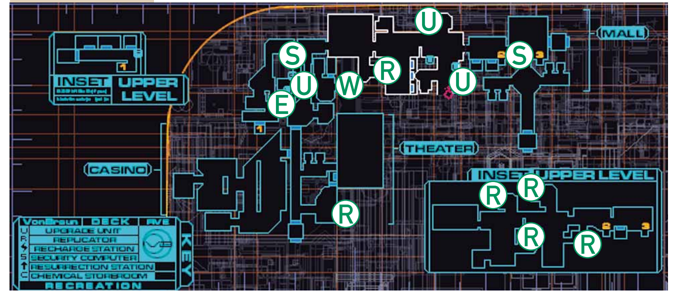
TIP 47: Gehen Sie nach Osten, und aktivieren Sie im Arztraum die Wiederbelebungszelle. Ein Logbucheintrag verrät, daß der Sender mit einem Code geschützt ist; die fünf Ziffern sind in den Kunst-Terminals versteckt, die über das Deck verteilt sind. Schlagen Sie sich nach Westen bis zu der Nische mit den Upgrade-Terminals durch. An der Wand gegenüber hängt ein Bildschirm, der die ersten beiden Teile des Codes anzeigt. Nehmen Sie nun die Schleuse im Nordwesten zum Einkaufszentrum.

BATTERIE *laden*

TIP 48: Nach Kino und Kasino finden Sie eine Sicherheitsstation, die allerhand nützliche Gegenstände enthält. An dem Energieterminal können Sie die gefundene Batterie aufladen. Gegenüber ist die Wiederbelebungszelle für diesen Abschnitt.

EINKAUFS-BUMMEL

TIP 49: Im Bordell im Westen finden Sie eine Menge Naniten, wenn Sie sich am Replikator den Schlüssel zu Nikkis Zimmer kaufen. Im oberen Stockwerk des Einkaufszentrums entnehmen Sie einem Kunstbildschirm die dritte Codeziffer für den Sender. Treten Sie dann durch das Schott im Osten.



Recreation B: (E) Energie-Terminal, (U) Upgrade-Stationen, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikatoren, (W) Wiederbelebungszelle.

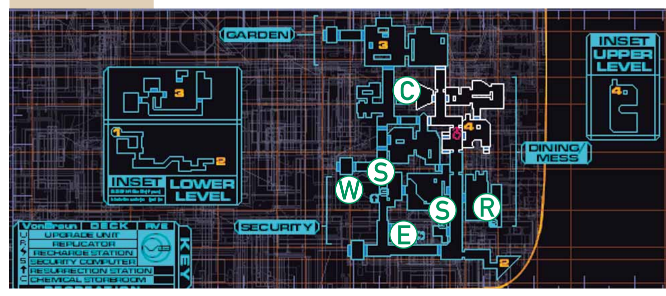
Im **GARTEN**

TIP 50: Gehen Sie im Garten nach unten in die Wartungsschächte, und nehmen Sie der Leiche die Keycard ab. Südlich des Gartens befindet sich das Chemielager dieses Decks. Noch weiter im Süden des gleichen Gangs aktivieren Sie die Wiederbelebungskammer. Im Aufenthaltsraum im Südosten hängt ein Bildschirm, der die vierte Codeziffer preisgibt. Durch die Schleuse im Westen gelangen Sie direkt zum Mannschaftsquartier, die Tür öffnen Sie mit der Keycard.

Vierte **CODEZIFFER**

Sender-Code **KOMPLETT**

TIP 51: Auf dem Rundgang im Obergeschoß stoßen Sie auf eine verschlossene Kammer, die Sie mit dem Code 11111 öffnen. Innen finden Sie den Viral Proliferator, die zweite Mutantenwaffe. Den letzten Teil des Sender-Codes erhalten Sie von einem Kunst-Terminal im nordöstlichen Raum.



Recreation C: (E) Energie-Terminal, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikator, (W) Wiederbelebungszelle, (C) Chemielager.

Zur **SPORTHALLE**

TIP 52: Im Norden nehmen Sie einer Leiche die Paßkarte für die Sporthalle ab. Damit laufen Sie nach Südwesten und öffnen die Tür; auf dem Basketballfeld stehen Sie Ihrem ersten Rumbler gegenüber. Den Riesenmutanten besiegen Sie am besten mit Brandgranaten. Weil der Strom ausgefallen ist, kriechen Sie

durch den Luftschacht zum Schwimmbad und setzen die Batterie in die Halterung im Pumpraum ein.

Sender **AKTIVIEREN**

TIP 53: Fahren Sie hinter dem Spielfeld mit dem Grav-Lift nach oben, und aktivieren Sie den Sender mit der Codenummer 14106. Die »Vielen« schätzen Ihre Einmischung gar nicht: Auf dem Rückweg zum Hauptlift im Mannschaftsraum lauern Ihnen mehrere Cyborg-Assassinen und andere Gegner auf.

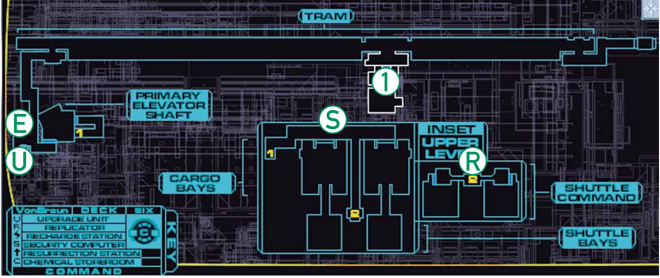
Command

BAHN *fahren*

TIP 54: Shodan will die »von Braun« samt Mutantenbrut in die Luft jagen, Sie sollen zu diesem Zweck eine Keycard von der Brücke holen. Nehmen Sie die Schnellbahn bis zur östlichen Station, und treten Sie durch die Schleuse. Unterwegs erhalten Sie eine Nachricht von Delacroix, die im Lagerraum festsitzt.

AUFZUG *fahren*

TIP 55: Jenseits der Schleuse beobachten Sie ein Pärchen, das zu den Flucht-Shuttles rennt. Laufen Sie nach Osten zum Hauptschacht. Der Lift zur Brücke benötigt eine Codekarte, also fahren Sie vorerst mit den Mini-Aufzügen in den ersten Stock. Laufen Sie zur Offizierslounge im Nordwesten, und klettern Sie die Leiter zu den Schlafräumen hoch.



Command A: (E) Energie-Terminal, (U) Upgrade-Station, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikator, (1) Lift zur Rickenbacker.

Schlüssel zum **SHUTTLE**

TIP 56: Im Nordosten finden Sie einen Logbucheintrag von Myers, der den Sicherheitscode 83273 verrät. Damit öffnen Sie die Kammer nebenan und nehmen die Keycard für die Shuttle Bay mit. Zwischen den Schlafräumen befindet sich außerdem das Chemielager der Command-Decks.

FLUCHT *gescheitert*

TIP 57: Laufen Sie zu den Fluchtkapseln im Osten. Die erste startet gerade in dem Moment, als Sie den Raum betreten. Glück im Unglück: Die Flüchtlinge haben eine Keycard für die Brücke zurückgelassen. Damit marschieren Sie zum Hauptliftschacht im Süden, öffnen die Tür und fahren hinauf zur Brücke.

Auf der **BRÜCKE**

TIP 58: Oben nehmen Sie den Grav-Lift zum Kontrollzentrum, zerschlagen die Scheibe an der Südwand und nehmen die Ops Override Card an sich. Jetzt treten Sie den langen Rückweg an: Sie müssen mit der Schnellbahn zurück zum Hauptaufzug fahren und in ihm zum Recreation-Deck, von wo Sie den Lift zum Operations-Deck nehmen.

Zurück zum **OPS-DECK**

TIP 59: Treten Sie durch Schleuse 4-3 und gehen Sie zum Command Center im Westen. Dort öffnen Sie die mittlere Tür mit der Ops Override Card und aktivieren die Computerkonsole. Noch ist Shodan nicht

zufrieden: Sie müssen den Computer im Reaktorkern knacken, um das Schiff zu sprengen.

REAKTOR *umprogrammieren*

TIP 60: Fahren Sie mit dem Aufzug zum Maschinendeck, und laufen Sie zum Reaktorkern. Mit dem Lift gelangen Sie zur Balustrade. Die Tür in der Mittelsäule öffnet der Code 94834, anschließend benutzen Sie den Computer dahinter. Leider umsonst: Shodan kann das System nicht übernehmen, also heckt sie flugs einen Alternativplan aus; Sie sollen auf die Rickenbacker flüchten. Fahren Sie mit den Aufzügen zurück zum Command Deck.

SHUTTLES *demolieren*

TIP 61: Bevor Sie zur Militärfregatte wechseln, gibt es noch ein weiteres Problem zu lösen: Die »Vielen« wollen ihre Brut mit Shuttles zur Erde schießen. Laufen Sie vom Lift aus nach links zu den Lagerräumen. Öffnen Sie Cargo Bay 2 im Osten (Vorsicht vor den Geschütztürmen), und schlagen Sie sich zum ersten Shuttle im Süden durch. Rechts neben der Tür ist eine Leiter, die zum Kommandoraum führt; deaktivieren Sie mit der Konsole den Energieschild des Shuttles. Jetzt machen ein paar kräftige Schläge den Mini-Raumer flugunfähig.

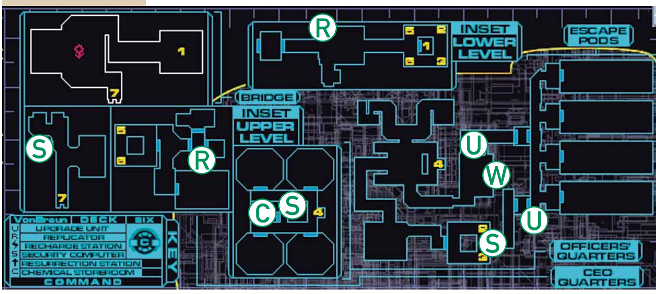
SCHILD *deaktivieren*

SPRENG-LADUNG *anbringen*

TIP 62: Das zweite Shuttle macht mehr Ärger: Mit dem Grav-Lift zwischen den Lagerräumen kommen Sie zum zweiten Kommandoraum, aber eine Cyborg-Mutter hat den Schildcomputer zerstört. Shodan weiß Rat: Hacken Sie sich in den Replikator neben den Grav-Liften (als Nicht-Hacker benutzen Sie ein ICE-Pick), und kaufen Sie einen Resonator für 125 Naniten. Den Sprengstoff benutzen Sie mit dem Schildgenerator neben dem Shuttle. Bevor das Ding in die Luft geht, retten Sie sich über die Leiter in den Kommandoraum.

Nachricht von **DELACROIX**

TIP 63: Nach der Explosion können Sie durch die zerstörte Tür den Lagerraum 1 betreten. Das verärgert zwar Shodan, dafür finden Sie aber Delacroix' Leiche und ein Logbuch mit aufschlußreichen Informationen über Ihre Computer-»Freundin«.



Command B: (U) Upgrade-Stationen, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikatoren, (W) Wiederbelebungszelle, (C) Chemielager.

KORENCHKIN *meldet sich*

TIP 64: Nun ist die Flucht zur Militärfregatte Rickenbacker angesagt. Fahren Sie mit der Schnellbahn zur Mittelstation. Der Weg zum Lift wird allerdings durch eine Gedankenbarriere versperrt. Kapitän Korenchkin schickt Ihnen im Auftrag der »Vielen« eine Nachricht, daß Sie sich mit ihm auf der Brücke der »von Braun« zu einem Gespräch treffen sollen.

HINTERHALT *auf der Brücke*

TIP 65: Eilen Sie per Bahn und Schleuse dorthin. Das Treffen entpuppt sich als Falle: Ein fliegender Psi-Reaver greift Sie an. Diese Anneliden haben nicht nur eine kräftige Psi-Attacke, sondern entstehen auch nach einigen Sekunden wieder neu. Endgültig zerstören können Sie sie nur, wenn Sie das eigentliche Hirn finden und beseitigen.

TOD *dem Käpt'n-Hirn*

TIP 66: Korenchkins Hirn befindet sich auf der oberen Ebene der Brücke zwischen den Computerkonsolen. Wenn Sie dieses Organ zerstört haben, können Sie den mutierten Kapitän mit ein paar Schüssen endgültig ins Jenseits befördern. Kehren Sie dann zur Mittelstation der Schnellbahn zurück, und nehmen Sie den Grav-Lift zur Rickenbacker.

Rickenbacker

RÜHREI

TIP 67: Die »Vielen« haben auch das Militärschiff nicht verschont: 15 rote Annelid-Eier müssen vernichtet werden, um die Rickenbacker zu reinigen. Bevor Sie die Leiter nach oben steigen, sollten Sie die Geschütztürme in der Wand von unten beschießen.



Tip 67: Fünfzehn dieser Eier sollen Sie auf dem ersten Deck der Rickenbacker zerstören.

Weg **FREIRÄUMEN**

TIP 68: Im Lagerraum vernichten Sie die ersten beiden Eier. Ein Schalter im erhöhten Kommandostand hebt die Kisten beiseite. Die heranstürmenden Gegner erledigen Sie am besten von oben. Laufen Sie durch den frei gewordenen Gang. Unterwegs erhalten Sie eine Nachricht von Diego, der auf Deck 2 der Rickenbacker wartet.

LECK *im Schiff*

TIP 69: Weiter hinten stoßen Sie auf ein gewaltiges Loch im Boden, das den Weg versperrt. Per Schalter im Nebenraum können Sie eine Brücke ausfahren, die aber nicht weit genug reicht. Laufen Sie deshalb die Rampe nach unten, und zerstören Sie Ei Nummer 3.

Im **LUFT-SCHACHT**

TIP 70: Klettern Sie in den Luftschacht. Die rechte Abzweigung führt Sie zu einem Steuerraum, in dem Sie mit einem Schalter eine zweite Brücke ausfahren. Athletische Spieler können von hier aus mit einem gewagten Satz auf den Vorsprung eine Fusionskanone ergattern, die beste schwere Waffe.

SPRUNG-EINLAGE

TIP 71: Kehren Sie in den Schacht zurück, und nehmen Sie die linke Abzweigung. Springen Sie auf das Dach, und zerstören Sie das vierte Ei an der Decke. Springen Sie nach rechts, und klettern Sie nach unten. Über einen schmalen Gang rechts gelangen Sie auf die Brücke, die über das Leck führt. An der Wand hängt das fünfte Ei, das Sie zerschießen.

Über die **BRÜCKE**

TIP 72: Ein vorsichtiger Sprung bringt Sie über das Loch zu einem kleinen Raum, in dem Sie die Keycard für die Rickenbacker mitnehmen. Springen Sie zurück zum vorherigen Raum, und klettern Sie die Leitern ins nächste Stockwerk hoch.

GESCHÜTZE *lahmlegen*

TIP 73: Zerschlagen Sie Ei Nummer 6, und öffnen Sie die Tür mit der Keycard. Im Nebenraum befindet sich ein Sicherheitscomputer; weil auf diesem Deck jede Menge Geschütze postiert sind, sollten Hacker hier regelmäßig die Überwachung ausschalten.

Zur **NACELLE B**

TIP 74: Im linken Gang befindet sich das Chemielager der Rickenbacker. In den Räumen dahinter zerstören Sie zwei weitere Eier. Folgen Sie dann dem Gang mit der Beschriftung »Nacelle B« nach rechts und nach unten; die Tür öffnen Sie mit der Keycard. Unterwegs sollten Sie drei Eier entfernt haben.

GRAVITATION *umkehren*

TIP 75: Klettern Sie über die Leitern nach oben, bis Sie zum Computer für die Gravitationskontrolle gelangen. Drücken Sie den Schalter, um die Gravitation für Pod 2 der Rickenbacker umzukehren. Auf dem Rückweg zerschlagen Sie Ei Nummer 12, das hinter einem Geschützturm verborgen ist.

Zum **RAKETEN-LAGER**

TIP 76: Nun kehren Sie zum Chemielager zurück und folgen den Pfeilen auf dem Boden in Richtung Pod 2. Unterwegs zerstören Sie das dreizehnte Ei, das an einer Wand hängt. Schließlich kommen Sie im Raketenlager an. Hier wird das vorletzte Ei vernichtet. Wenn Sie daraufhin keine Nachricht von Shodan bekommen, haben Sie irgendwo eine der Annelidschalen vergessen.

Spielerei mit **RAKETEN**

TIP 77: Drücken Sie im hinteren Raum die vier Schalter für die Raketenhöhe von links nach rechts: zweimal, zweimal, einmal, zweimal. Springen Sie anschließend von vorn auf die Nase der Rakete rechts vorne. Dann klettern Sie auf den Vorsprung, über die zweite Rakete auf die Balustrade, und springen über die nächsten beiden Raketen auf die Leiter.

FEUER FREI

TIP 78: Kämpfen Sie sich weiter zur Raketenkontrolle durch. Hinter der Tür mit der roten Eins drücken Sie den Schalter, um die Raketen abzufeuern. Laufen Sie nach rechts, und zerstören Sie das letzte Ei.

DIEGO *ist tot*

TIP 79: Das nächste Deck ist ziemlich linear. Wenn Sie die Kapelle betreten, werden Sie von einem Militärroboter und drei Cyborg-Assassinen überfallen. Weiter unten im Level entdecken Sie Diegos Leiche. Nehmen Sie die Keycard für seine Kabine an sich. Über die Schleuse gelangen Sie zur Brücke.

In den **FEIND**

TIP 80: In Diegos Kabine finden Sie einen Annelid Launcher, die beste exotische Waffe. Über die Rampe im Boden gelangen Sie zum Flucht-Shuttle. Wenn Sie bereit sind, katapultiert Sie ein Druck auf den Startknopf in den Körper der »Vielen«.

Body of the »Many«

NERVEN-ZENTREN *zerstören*

TIP 81: Folgen Sie dem Gang bis zur Kreuzung. Rechts finden Sie einige Chemikalien und einen Replikator, links gelangen Sie zu einem kleinen See. Schalten Sie den Psi-Reaver aus, und zerstören Sie das Nervenzentrum an der Decke mit einem Schuß. Dann geht's zurück zur Kreuzung.

Vor **STRAHLUNG** *schützen*

TIP 82: Halten Sie sich links, rechts, geradeaus und wieder links. Sie treffen erneut auf Wasser, nur ist es diesmal radioaktiv verseucht. Wenn Sie einen Schutzanzug haben, legen Sie ihn an; ohne Schutz sollten Sie sich vollständig heilen, bevor Sie losschwimmen. Wenn die Verstrahlung zu hoch wird, helfen während des Tauchens Rad-Hypos und Heilpäckchen.

TAUCHGANG

TIP 83: Schwimmen Sie unter Wasser durch das Loch in der gegenüberliegenden Wand, und halten Sie sich dann immer links, bis Sie in einem Raum auftauchen können. Waten Sie hinten rechts um die Wand herum, und zerschießen Sie das zweite Nervenzentrum. Heilen Sie sich, und schwimmen Sie dann den gleichen Weg wieder zurück.

Durch den **MUSKEL**

TIP 84: Nach dem Auftauchen nehmen Sie den linken Gang zu den wassergefüllten Kammern. Linker Hand gelangen Sie zu Upgrade-Stationen, rechts führt der Weg durch einen Riesen-Schließmuskel weiter. Laufen Sie am Zahn vorbei nach oben.

ZAHN *fahr'n*

TIP 85: Springen Sie auf den Zahn, und lassen Sie sich nach oben fahren. Bevor Sie zerquetscht werden, springen Sie zur blauen Leiter an der gegenüberliegenden Wand. Klettern Sie nach oben, und zerstören Sie das Nervenzentrum mit einem Schuß. Springen Sie zurück auf den Zahn und von dort aus in die Nische rechts. Wenn Sie herunterfallen sollten, können Sie über den zweiten Zahn wieder auf den oberen springen und es noch mal versuchen.

Sprung in die **TIEFE**

TIP 86: Laufen Sie bis zu dem kleinen Raum mit drei Abzweigungen. Links und rechts sind Sackgassen, in denen aber einige brauchbare Gegenstände zu finden sind. Geradeaus gelangen Sie zu einer Kante; springen Sie hinunter in den See.

GESCHWINDIGKEIT *zählt*

TIP 87: Achten Sie beim Auftauchen darauf, nicht in die Luftblasen zu schwimmen. Kraxeln Sie an Land und beseitigen Sie den Psi-Reaver. Achtung: Die fliegenden Gegner erscheinen nach kurzer Zeit wieder! Schlagen Sie sich deshalb flott den Gang nach oben durch; Brandgranaten wirken hier Wunder. Schließlich betreten Sie durch einen Durchgang die riesige Kammer mit dem Hirn der »Vielen«.



Tip 87: Heilen Sie sich vollständig, bevor Sie den Kampf gegen das Hirn der »Vielen« aufnehmen.

Monster **IGNORIEREN**

TIP 88: Wenn Sie die fünf Gehirne in den Nischen im Boden zerstören, können Sie die lästigen Psi-Reaver endgültig beseitigen; Spinnen und Midwifes entstehen aber trotzdem ständig neu. Kümmern Sie sich deshalb lieber nicht um die Gegner, sondern bleiben Sie ständig in Bewegung und weichen Sie aus.

STERNE *zerstören*

TIP 89: Beschießen Sie die drei Sterne, die um das Gehirn kreisen, bis diese zerplatzen. Weil Sie die schnellen Sterne nur schwer direkt treffen, sollten Sie Granaten oder die Fusionskanone mit Explosionsradius einsetzen. Wenn alle drei Drohnen zerstört sind, beschießen Sie das Hirn selbst. Nachdem es zerplatzt ist, springen Sie in das entstandene Loch in der Mitte und folgen dem Gang in den letzten Level.

BUG *beim Endkampf*

TIP 90: Durch einen Fehler im Spiel kann es vorkommen, daß beim Betreten des Raums nicht alle drei Sterne um das Hirn kreisen; in diesem Fall können Sie das Organ nicht zerstören. Es bleibt Ihnen dann nichts anderes übrig, als einen früheren Spielstand zu laden. Schuld daran ist laut Looking Glass zu schnelles Speichern mit der Autosave-Funktion. Achten Sie darauf, daß Sie rund 30 Sekunden verstreichen lassen, bevor Sie einen neuen Spielstand anlegen. Der angekündigte Patch soll dieses Problem beseitigen.

Where am I?

SHODANS *wahres Gesicht*

TIP 91: Die böse Überraschung: Shodan ist doch keine wohlmeinende Freundin. Rüsten Sie an den Upgrade-Stationen ein letztes Mal Ihre Werte auf, und stürzen Sie sich über die Brücke der Rickenbacker in den Endkampf. Shodan hat im Cyberspace ihre Erinnerungen nachgebaut: Sie wandern durch einen Teil des ersten Levels aus System Shock 1.

Kampf- **VORBEREITUNG**

TIP 92: Folgen Sie den geometrischen Figuren zu einem Treppenabgang. Unterwegs sollten Sie sich vor den Cyber-Attentätern und den kleinen Figuren hüten, die Ihnen bei Berührung Energie abziehen. Hüpfen Sie im Treppenabgang vorsichtig von Quader zu Quader nach unten, bis Sie sich an einem Vorsprung nach oben ziehen können. Bevor Sie in den Schacht springen, sollten Sie sich vollständig heilen und Ihre beste Waffe zur Hand nehmen.

HACKEN *und ballern*

TIP 93: Shodan beharkt Sie mit Raketen von der Mitte des Raums aus und als wandelndes Hologramm. Wenn Sie das zerstören, erscheint es kurze Zeit später erneut. Bevor Sie den Computerkern unter Feuer nehmen können, müssen Sie die Schilde ausschalten. Dazu hacken Sie sich in die vier Konsolen, die in die Säulen rund um den Kern eingelassen sind. Damit's schneller geht, sollten Sie hier Ihre übrigen ICE-Picks verbraten. Der Boden vor den Computern ist geladen: Wenn er rot wird, nehmen Sie Schaden.


Tip 93: Besondere Ehre: Shodan erscheint persönlich, um Ihnen endgültig den Garaus zu machen.

SHOWDOWN *mit Shodan*

TIP 94: Wenn Sie alle Konsolen geknackt haben, können Sie Shodans Antlitz in der Mitte des Raums beschießen. Sobald der Energiebalken des digitalen Bösewichts auf Null gesunken ist, können Sie sich zurücklehnen und den Abspann genießen. CS



Drachenflieger auf Erfolgskurs

Drakan

Die schöne Rynn und ihr Schoßdrache Arokh stehen vor einer gewaltigen Aufgabe. Nur gut, daß die geheimnisvollen GameStar-Pergamente genau verraten, wie's geht.

Die Levels von GTs Action-Adventure Drakan haben zum Teil gigantische Ausmaße. Unsere Lösung hilft Ihnen, den Überblick zu behalten, und führt Sie sicher bis zum Endgegner. Aus Platzgründen beschränken wir uns auf die wirklich unumgänglichen Aktionen. Abseits des ausgetretenen Hauptpfades finden entdeckungsfreudige Abenteurer jedoch noch zahlreiche nützliche Utensilien, die das Spiel teilweise deutlich erleichtern.

Ruined Village



Ruined Village: Bevor sich Rynn in das große Abenteuer stürzt, muß sie ihren zukünftigen Gefährten, den Drachen Arokh, erwecken.

Heiliges **BUCH** *einpacken*

TIP 1: Den Schlüssel für das Haus des Priesters findet Rynn im Keller der Taverne (1), wo sie dem Gang folgt und ihre ersten Wartoks vertrimmt. Mit dem Schlüssel gelangt sie dann ins Haus des Geistlichen bei (2) und schnappt sich das Buch.

SEELEN-KRISTALL *finden*

TIP 2: In der Kirche (3) plazieren Sie das Buch auf dem Altar und steigen danach die Treppe hinab, wo Sie dem Gang unter der Plattform folgen. In dem runden Raum schieben Sie den Sockel der zerstörten Statue auf den hinteren Schalter und stellen sich dann nacheinander auf die Schalter vor den beiden intakten Statuen. Nun können Sie Herons Kristall einstecken.

AROKH *erwecken*

TIP 3: Unsere Heldin nimmt die Treppe ins Freie, folgt dem Weg und fällt den morschen Baum bei (4). Über zahlreiche Brücken marschiert sie weiter bis zu Arohks Höhle bei (5), in der sie den Klingen ausweicht, den Abgrund überspringt und schließlich in der großen Halle bis zur Mitte läuft.

Wartok Canyons



Wartok Canyon: Auf dem Weg zu den Grimstone-Minen (5) müssen die Helden das zentrale Gebirge unterqueren. Der Höhleneingang liegt bei (1).

Der Weg in die **HÖHLEN**

TIP 4: Den Schlüssel für die Höhlen (1) finden Sie bei der Fahne (2). Dort führen die Katakomben in einen großen Raum, nebenan stecken Sie den Schlüssel ein. Danach fahren Sie mit dem Aufzug nach oben (den Hebel betätigen), fliegen zurück zum großen Tor (1) und schließen die kleine Tür daneben auf.

GITTER *öffnen*

TIP 5: Rynn legt den Hebel hinter der Tür um und reitet auf dem Rücken von Arokh in die Höhle. Sobald sich ein Gitter vor unserer Heldin schließt, steigt sie ab, schlüpft durch die schmale Öffnung und wendet sich nach rechts. Die hübsche Drachenreiterin folgt dem Gang, bis sie wieder in der großen Halle ankommt, wo sie zuerst die Tür öffnet und dann den Hebel umlegt, der das Gitter vor Arokh senkt.

In die **MINEN**

TIP 6: Nun läuft Rynn durch die gerade geöffnete Tür und kommt ins Freie. In einer der Ruinen (3) trifft sie einen Verletzten, der ihr von einem Geheimgang (4) in die Mine erzählt. Dort macht sie sich zunächst jenseits des unterirdischen Flusses auf die Suche

nach einem Schlüssel. Mit dem aktiviert sie dann die riesige Bohrmaschine in der Haupthöhle.

Tor von **INNEN** *öffnen*

TIP 7: Marschieren Sie durch die neue Öffnung, und folgen Sie dem Gang zur rechten Seite. Schließlich können Sie das Tor zur Mine (5) per Hebel öffnen und Arokh besteigen. Nach einem kurzen Flug über den grünen Schrein wandern Sie durch die Höhle und über den Abgrund in den nächsten Level.

Grimstone Mines



Grimstone Mines: In den Minen ist Rynn die meiste Zeit allein unterwegs, da ihr mächtiger Drache Arokh für die engen Höhlen viel zu groß ist.

TORE *für Arokh öffnen*

TIP 8: Zunächst muß Rynn zweimal alleine losziehen, um Tore für Arokh zu öffnen. Um das dritte Tor (1) aufzubekommen, muß unsere Heldin sich sogar auf den Weg durch das gesamte Gewölbe machen. In dem hohen Raum mit den Holzgerüsten (2) betätigt sie den Hebel und kann dann über die Plattform weitermarschieren.



Tip 8: Um in den Minen weiterzukommen, fährt Drachenlady Rynn mit dem Aufzug nach oben.

TIP 9: Stecken Sie den Schlüssel am Ende des Ganges bei (3) ein. Auf

Rückweg durch **ABKÜRZUNG**

dem Rückweg zu Arokh können Sie die nun offene Abkürzung bei (4) nehmen. Endlich befinden Sie sich dann hinter der Tür bei (1), die können Sie öffnen und mit Arokh nach draußen reiten.

GENERATOR *zerstören*

TIP 10: Rynn schließt die Tür bei (5) auf und schaltet die Maschine an, um über die drei schweren Hämmer weiter zu kommen. Den Generator bei (6) zerstört sie, indem sie (von oben angefangen) der Reihe nach die Hebel aller vier Plattformen betätigt. Um die oberste Plattform zu erreichen, muß unsere Heldin die Platte daneben zunächst viermal hochkurbeln. Wieder draußen, fliegt Rynn auf ihrem Drachen in südlicher Richtung zum nächsten Level.

Grotto



Grotto: Um für Arokh die lästigen drei Kraftfelder bei (1), (2) und (3) auszuschalten, muß die arme Rynn lange Fußmärsche auf sich nehmen.

ERSTES *Kraftfeld ausschalten*

TIP 11: Um das erste Kraftfeld (1) auszuschalten, landet Rynn auf der Plattform links daneben. Dann marschiert sie durch die Öffnung, läßt sich auf der Rückseite des Tals hinabgleiten und folgt der Schlucht. Gegenüber des Kraftfelds stellt sie sich auf einen Schalter, um das Feld zu deaktivieren.

ZWEITES *Kraftfeld deaktivieren*

TIP 12: Beim zweiten Kraftfeld (2) springen Sie ab und folgen der Schräge, die links hinaufführt. Am Ende der Passage finden Sie schließlich den Schalter, der Ihnen den weiteren Weg freimacht.

Kampf gegen einen **DRACHEN**

TIP 13: Nun fliegen Sie weiter zum dritten Kraftfeld (3). Um es zu öffnen, müssen Sie zunächst den anderen Drachen besiegen. Danach verleibt sich der gute Arokh am Schrein den nächsten Angriffszauber ein, und das Tor zum nächsten Level ist endlich offen.

Islands



Islands: Nach erfüllten Untermissionen kehrt unsere tapfere Heldin noch mehrfach in die eindrucksvolle Inselwelt zurück.

ZAUBERER *besuchen*

TIP 14: Beim Zauberer (1) erfahren Rynn und Arokh, was in der Inselwelt zu tun ist. Nächste Station ist die nordwestliche Ruine (2), wo Rynn absteigt und die

Katakomben betritt. Nachdem sie den Abgrund überwunden hat, gerät sie in eine Falle, der sie entkommt, indem sie sich gebückt in die kleine Nische rollt.

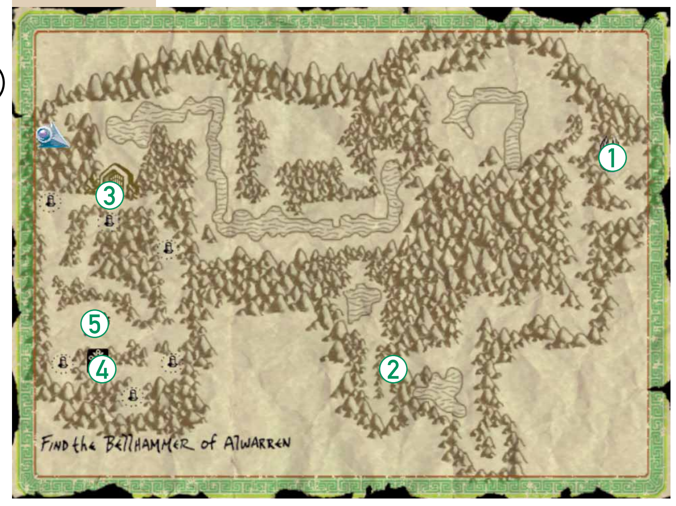
AMULETT *mitnehmen*

TIP 15: Den Schlüssel für die vergitterte Tür finden Sie, wenn Sie der Treppe rechts davon folgen. Die Falle, durch die das Amulett geschützt wird, können Sie entschärfen, indem Sie die linke Säule umkippen.

Nach **ALWARREN** *gelangen*

TIP 16: Um den Raum mit dem Springbrunnen unbeschadet zu verlassen, schieben Sie einfach die Kiste vor sich her. Über die beweglichen Plattformen gelangen Sie zu einem Hebel, der den Weg nach draußen freigibt. Nächstes Ziel sind die Ruinen im Südwesten (3). Hier nehmen die Helden auf der unteren Ebene den Eingang nach Alwarren.

Alwarren



Alwarren: Bevor sie den Hammer bei (5) finden können, müssen die Gefährten erst einen Seelenkristall aufspüren. Der liegt bei (1).

SEELEN-KRISTALL *aufspüren*

TIP 17: Nach dem Gespräch mit dem Geist machen sich Rynn und Arokh zum Seelenkristall (1) auf. Beim Tor angekommen, muß Rynn absteigen und den Hebel umlegen. Um den Kristall zu finden, schlüpft sie durch den engen Spalt und folgt dann einfach der Passage. Auf dem Rückweg muß die Heldin noch einmal absteigen, um ihrem Drachen ein Tor (2) zu öffnen. Nach dem Gespräch mit dem Geist ist die Pforte bei (3) geöffnet.

Alle **KRISTALLE** *einsammeln*

TIP 18: Rynn schnappt sich den ersten Kristall und rutscht rechts die Rampe hinab. Beim zweiten Kristall muß sie eine Steinplatte umwerfen, um die Barriere zu überwinden. Die Barriere des dritten Edelsteins bewältigt sie, indem sie über die beiden Felsblöcke springt; der Feuerkranz um Nummer vier ist für kurze Zeit durchlässig. Beim fünften Kristall bringt ein gezielter Schlag auf das Wasserbecken den Erfolg. Danach geht es zurück zur Position des vierten Kristalls, wo der freundliche Wartok die Tür öffnet. Um schließlich auch noch das letzte Steinchen zu bekommen, schiebt unsere Heldin ein Säulenbruchstück auf der Treppe an.

Auf das **BECKEN** *schlagen*

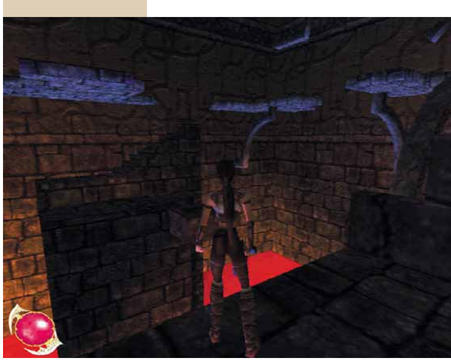
TIP 19: Plazieren Sie die sechs Kristalle auf dem Kreuzsymbol (4), und betreten Sie die Halle. Nachdem der Zwischengegner besiegt ist, wird Rynn mit dem Hammer (5) und Arokh mit einem neuen Zauber belohnt. Nun geht's zurück zur Inselwelt.

ZWISCHEN-GEGNER *besiegen*

Islands

Vorsicht: fiese **FALLEN**

TIP 20: Die beiden Gefährten fliegen zum Zauberer ((1), s. Karte vor Tip 14) zurück, wo Rynn den Turm betritt. Die mittlere Tür öffnet sie mit Hilfe des Amuletts und arbeitet sich dann durch die zahlreichen Fallen (häufig speichern!) nach oben. In dem niedrigen Raum mit der Lava betätigt sie erst links einen Hebel, dann rechts, um dann mit Hilfe des Schlüssels aus der Mitte des Raums die Tür zu öffnen.

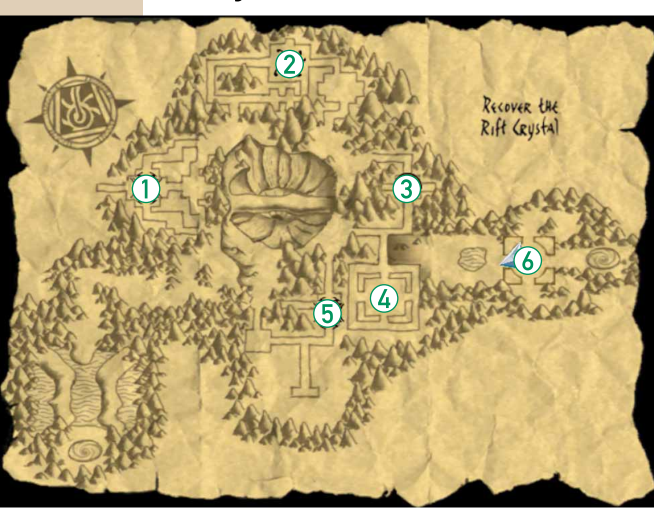


Tip 20: Im Turm des Zauberers muß die sportliche Heldin ihre Sprungkünste unter Beweis stellen.

Sprung in den **STRUDEL**

TIP 21: Rennen Sie in dem runden hohen Raum zur Nische gegenüber des Eingangs und dann zur Mitte der Plattform, sobald diese unten angekommen ist. Im Dachgeschoß nehmen Sie die Wendeltreppe und benutzen den Hammer aus Alwarren mit der Glocke. Nun können Sie in den Strudel springen.

Rift Crystal



Rift Crystal: Der kostbare Kristall bei (6) wird durch zahlreiche Fallen und tödliche Feuerritter geschützt. Das Kraftfeld ist hingegen leicht zu überwinden.

FEUER-SÄULEN *deaktivieren*

TIP 22: Nach der großen Höhle nimmt Rynn die Treppe nach unten, wo sie einen Hebel betätigt und weiter hinabsteigt. In dem Raum mit den Feuersäulen (1) muß sie sich nacheinander auf vier Platten stellen, dann auf dem schnellsten Weg die Platte am Ende des westlichen Ganges betreten und wieder zurückspurten.

Den **WIRBEL-STÜRMEN** *entkommen*

TIP 23: Der östliche Durchgang ist nun frei, hinter dem unsere Heldin erneut eine Platte betritt und dann nach Süden läuft. Auch den nächsten Hebel legt sie um und nimmt nach der großen Höhle die

Treppe nach oben. Im Raum mit den Wirbelstürmen (2) muß Rynn schnellstmöglich zunächst die vier äußeren, dann die vier inneren Platten betätigen.

BODEN-PLATTEN *aktivieren*

TIP 24: Betreten Sie im nächsten Raum (3) die beiden Platten nacheinander, und lassen Sie sich nicht irritieren, wenn der gesamte Boden hinabfällt. Im Raum mit der Zelle in der Mitte (4) gehen Sie zuerst auf die vier äußeren Platten und dann auf die inneren, allerdings ohne das innere Quadrat zu betreten. Auch im Raum mit dem Blitzgenerator (5) müssen Sie sich auf beide Platten stellen, um weiterzukommen.

HEBEL *umlegen*

TIP 25: Beim nächsten Hindernis betätigt Rynn die beiden gegenüberliegenden Schalter und legt dann in dem frei werdenden Gang den Hebel um. Nach einer langen Passage kommt die Heldin endlich zum Kristall bei (6), der jedoch ärgerlicherweise von einem Kraftfeld geschützt wird. Um es abzuschalten, stellt Rynn den linken oberen Schirm per Hebel auf das Kreissymbol, den rechten Schirm auf das Symbol mit den drei Zacken. Nun kann sie den Kristall einstecken und durch den Strudel zurückkehren.

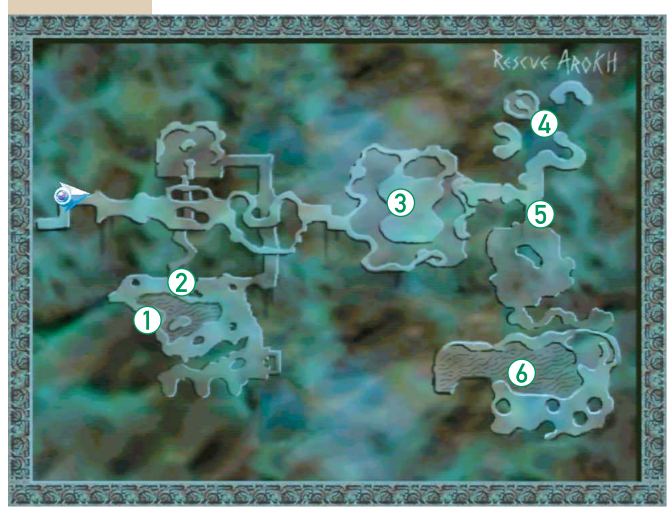
KRISTALL *mitnehmen*

Islands Night

MEERESENGE *durchschwimmen*

TIP 26: Nachdem Sie die schrecklichen Nachrichten vernommen haben, machen Sie sich auf den Weg zum südlichen Ende der Halbinsel ((4), s. Karte vor Tip 14) wo Sie zum anderen Ufer schwimmen. Von hier führt Ihr Weg bis zum Ausgang des Levels bei (5).

Succubus Lair



Succubus Lair: Der gute Arokh wurde entführt, und Rynn muß einen Weg in die Bucht (6) finden, um ihm zu folgen. Denn dort wartet ein Schiff.

Versteck des **SPIEGELS**

TIP 27: Nachdem Rynn den Auftrag erhalten hat, den Spiegel zu finden, nimmt sie rechts den Aufzug nach unten. In der nächsten Halle springt sie auf die kreisrunde Rampe in der Mitte und marschiert hinunter. Den Spiegel findet unsere Heldin jenseits des unterirdischen Sees (1). Durch den neuen Durchgang (2) bringt sie ihn seiner Besitzerin zurück.

THRONSAAL *aufsuchen*

TIP 28: Rynn folgt dem Irrlicht in Richtung Thronsaal. Um in der riesigen Höhle die Tür bei (3) zu öffnen, muß sie zunächst rechts davon in einen Hinterhalt tappen, aus dem sie sich befreit, indem sie mit einigen gezielten Schlägen den Boden zum Einsturz bringt. Im Thronsaal (4) angekommen, nähert sich Rynn dem Thron, um zu erfahren, wo Arokh gefangengehalten wird.



Tip 28: Im Thronsaal erfährt Rynn endlich, wohin ihr treuer fliegender Gefährte Arokh gebracht wurde.

Auf das **SCHIFF** *springen*

TIP 29: Nun ist ein weiterer Durchgang (5) frei. Dem Tal dahinter entkommen Sie, sobald Sie das Monster besiegt haben. Um das Schiff (6) zu erreichen, müssen Sie die Bucht im Uhrzeigersinn umrunden und ein weiteres Riesenmonster ausschalten.

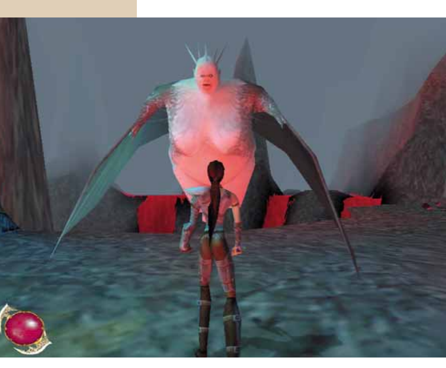
Volcano



Volcano: In diesem schwierigen Level ist noch einmal das ganze Geschick unserer Heldin gefragt, um zum Endgegner vorzudringen.

Königin **SHILA** *bekämpfen*

TIP 30: Rynn kämpft sich zur Versammlung bei (1) durch. Nach der Zwischensequenz folgt sie der bösen Königin die Rampe hinauf und stellt sich ihr. Einige gezielte Bogenschüsse, und schon kann unsere Heldin die Rune einstecken. Mit der wertvollen Fracht befreit sie Arokh aus seinen Fesseln.



Tip 30: Die widerliche Königin Shila läßt sich am effektivsten mit magischen Pfeilen bekämpfen.

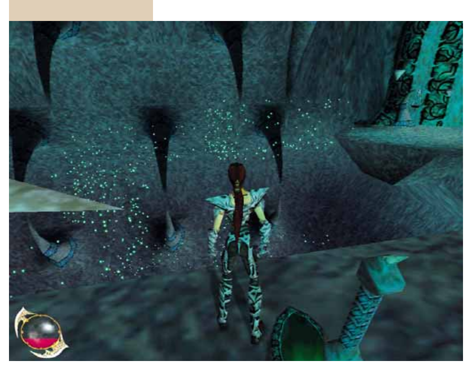
TIP 31: An der Stelle, wo die fiese Königin besiegt wurde, erhält Arokh einen neuen Zauber. Danach geht's zum Durchgang am anderen Ende der gewaltigen Höhle (2). Auf der Plattform vor dem Kraftfeld springt Rynn ab und nimmt den Aufzug. Sie folgt

KRAFTFELD *ausschalten*

der Passage; bei der Abzweigung wählt sie den rechten Durchgang, läßt sich auf die untere Ebene fallen und legt schließlich den Hebel um.

LAVA-RUNE *finden*

TIP 32: Auf dem Rücken des Drachen geht es weiter in die Tiefe des Höhlensystems. Am nächsten Eingang bei (3) steigt Rynn wieder ab und betritt die Dungeons. Sie folgt dem Weg bis zu einem Hebel, den sie betätigt, dann marschiert sie zurück und benutzt den Sarg der Mumie als Aufzug. Das magische Feld dient nun als Brücke über den Abgrund. Nachdem alle Mumien besiegt sind, darf Rynn die Lava-Rune einstecken. Die benutzt sie in dem großen Raum mit der Lava (4) und läßt sich dann vom getreuen Arokh zum Eingang gegenüber bringen.



Tip 32: Nachdem der Hebel umgelegt ist, kann Rynn das magische Feld als Weg benutzen.

RUNEN-SCHWERT *befreien*

TIP 33: Um das Runenschwert zu befreien, müssen Sie zunächst den Hebel neben dem Eingang dreimal betätigen, damit die Schale im Lichtschein der Deckenöffnung zum Stehen kommt. Nun steigen Sie auf Arokhs Rücken und schießen mit seiner Hilfe die Schale durch das Loch in der Decke in Brand. Wieder drinnen, betätigen Sie den Hebel, bis die Schale genau zwischen Bogenschütze und Eispanzer steht. Nun drücken Sie den Knopf am Bogenschützen und können das Schwert an sich nehmen. Dann geht's in den gewaltigen Strudel (5).

Rift World

Kampf den **END-GEGNERN**

TIP 34: Nachdem alle fliegenden Gegner ausgeschaltet sind, lassen sich auf der einen Seite des Gewölbes die Türen zwischen den Augen öffnen. Unsere Heldin schreitet durch und begibt sich zum Endgegner. Zunächst muß sie ihren eigenen Bruder bekämpfen, dann zusammen mit Arokh der Reihe nach die vier Köpfe der garstigen Kreatur ausschalten. Damit haben die beiden es geschafft und gehen bis zur Fortsetzung in den wohlverdienten Urlaub. GUN



Tip 34: Die vier Köpfe der gigantischen Kreatur bekämpft man am besten der Reihe nach.

So finden Sie alle Seelen

Shadow Man

Falls Mike auf seinen abgefahrenen Abenteuern vom rechten Weg abkommt, kann er jederzeit in den GameStar-Reiseführer schauen.

Das Action-Adventure Shadow Man von Acclaim bringt zwar viel Atmosphäre rüber, wird aber stellenweise etwas unübersichtlich. Unsere Lösung beschreibt daher ausführlich den Weg zu allen wichtigen Stellen, die Mike meistern muß, um Obermotz Legion aufzuhalten.

Louisiana

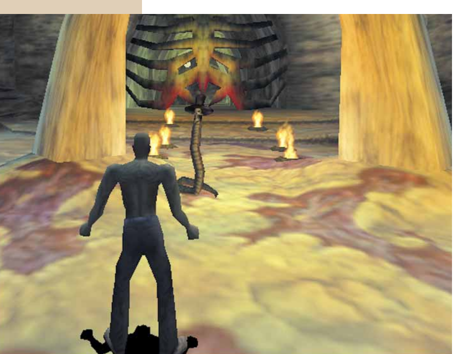
TRAINING

TIP 1: Folgen Sie dem Weg über die Brücke, und springen Sie beim Boot auf den Steg. Ein Sprung zum Seil bringt Sie auf die andere Seite zur Kirche, in der die gute Nettie auf Sie wartet. Gehen Sie mit Hilfe des Teddys ins Reich der Toten.

Reich der Toten

JAUNTY *weiß Rat*

TIP 2: Am großen Tor trifft Mike Jaunty, der das Tor öffnet. Der weitere Weg führt über zerbrochene Brücken und Seile bis zum Schalter gegenüber der Startposition. Wenn Mike den aktiviert, wird dort ein neues Seil gespannt. Nun geht's in die Höhle und durch das Tor in eine andere Welt.



Tip 2: Der lustige Jaunty ist der beste Ratgeber.

LESEN *bildet*

TIP 3: Laufen Sie zum Buch, und nehmen Sie die Prophezeiung. Gehen Sie über die Brücke nach oben, und schießen Sie auf die Govi, um sich mit Ihrer ersten dunklen Seele zu vereinigen. Bevor Sie durch das Tor treten, sollten Sie sich die Prophezeiung sowie Ihre Akten genau durchlesen.

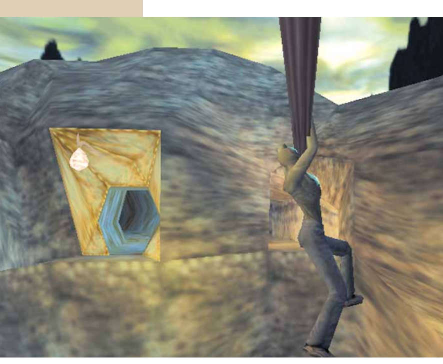
Prophezeiungsraum

Unter WASSER

TIP 4: Treten Sie hinter den Brücken ins Freie. Dann tauchen Sie ins kühle Naß und schwimmen durch die Höhle bis zum Schalter. Sobald Sie ihn betätigen, öffnet sich der Durchgang hinter dem Zelteingang, der wieder aufs Trockene führt. Nun bewegen Sie Ihren Helden rechts an der Lava vorbei. Im Hof dahinter drücken Sie den Schalter unter dem Vorbau. Anschließend holen Sie sich am Ende des schmalen Ganges die zweite Seele.

Über die GALERIEN

TIP 5: Nun laufen Sie zurück und über die ledernen Galerien an der Seite immer höher hinauf. Von einer zweigt ein steinerner Pfad ab, der Sie durch eine Höhle und weitere hohe Stege in einen Hof mit einem Schalter bringt, in dessen Mitte eine riesige Säule mit Brücke thront. Nachdem Sie den Schalter gedrückt haben, gehen Sie zurück zum frisch gespannten Seil und holen sich die Seele. Dann geht's über die große Brücke in den Tempel des Lebens.



Tip 5: Das linke Tor erreicht der sportliche Mike kletternd und hangelnd über den schmalen Grat von unten.

Tempel des Lebens

PILZ *zerstören*

TIP 6: Vorsicht: Im Tempel lauern viele Fallen. Mike kämpft sich zum hintersten Raum vor und springt in das Loch in der Nische, wo er den grün-blauen Pilz zerschießt. Dann holt er sich aus dem Krater den Baton. Falls er schon 100 Gateaux gesammelt hat, kann er sie an den Altären opfern, um weitere Lebenspunkte zu erhalten. Durch Benutzen des Baton am Altar mit den Säbeln kommt unser Held wieder nach oben.

GATEAUX *opfern*

Über die GALERIE

TIP 7: Draußen geht es die steinerne Galerie nach oben. Nach ein paar gewagten Sprüngen finden Sie im Zelt die nächste Seele. Über das Seil kommen Sie zum Raum mit den hohen Stegen. Halten Sie sich an dem Mauervorsprung rechts vom Eingang fest, hangeln Sie nach rechts, und springen Sie per Rückwärtssalto auf den Steg gegenüber. Von dort geht's zum Balkon, wo die fünfte Seele wartet. Mit gut getimten Sprüngen und einer weiteren Hangel-Salto-Einlage kommen Sie auf die runde Galerie, in deren Zentrum Sie sich den Asson holen. Das nächste Ziel ist der Anfang des Levels, da sich dort das zweite Portal befindet.

SALTO *an der Wand*

Das Tor

HEBEBÜHNEN *nutzen*

TIP 8: Springen Sie über das U-Boot, und folgen Sie dem Weg mit weiteren Sprüngen bis in den riesigen Innenhof. Vor dem Eingangstor hüpfen Sie rechts in den Graben und folgen dem Steg bis in den großen

Auf die **HEBEBÜHNE**

Raum mit der Lava. Springen Sie auf die Hebebühne, die Sie auf die andere Seite bringt. Durch den Gang über dem Steg kommen Sie auf die nächste Hebe-Anlage. Kurz vor Ende des Weges biegen Sie links in den Durchgang ab und folgen dem Weg bis ins Verlies.

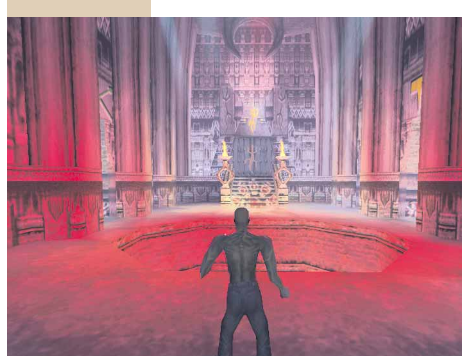
Jacks **SCHLÜSSEL** *finden*

TIP 9: Erkämpfen Sie sich im Verlies die verlorene Seele, und laufen Sie dann nach oben in den Raum mit den beiden Löchern in der Wand. Durch das rechte gelangen Sie in einen Schacht, der Sie schließlich zum Steuerraum führt. Nehmen Sie Jacks Schlüssel, und öffnen Sie die große Tür. In den Räumen auf der anderen Seite finden Sie zwei weitere Seelen. Danach geht's mit der Seilbahn weiter.

Kathedrale des Schmerzes

NETTIE *weiß Rat*

TIP 10: Im Untergeschoß der Kathedrale gibt's ein verlorenes Seelchen. In den oberen Stockwerken finden Sie die Leichen der Massenmörder. Wenn Sie die von Pike oder Cruz antippen, kommen Sie nach Texas. Dort können Sie nichts ausrichten und beamen zu Nettie, die Sie über den L'Eclipser aufklärt. Jaunty weiß, wo Sie ihn finden. Nehmen Sie das erste Teil davon an sich, und gehen Sie anschließend durch das Portal mit der Drei.



Tip 10: Springen Sie in das Loch zu einer Seele.

Tempel des Feuers

Durch die **HÖHLE**

TIP 11: Die Höhle am Ende der Spirale bringt Sie zum Tempel des Feuers. Am Wasser laufen und springen Sie nach oben, um schließlich durch das tiefe Gewässer in den quadratischen Raum mit den gefährlichen Messerfallen zu tauchen. Arbeiten Sie sich über die Galerie nach oben, indem Sie die steinernen Türen zerschießen und einen Schalter nach dem anderen umlegen. Im dritten Raum finden Sie eine weitere Seele. Oben angekommen, schalten Sie auch noch das Feuer aus und fahren unten das letzte Glied der Pyramide aus. Klettern Sie danach hoch, und holen Sie sich in luftiger Höhe die Govi.

Der Weg zur **GOVI**

AUFZUG *benutzen*

TIP 12: Vorsichtig tastet sich Mike an den Fallen vorbei bis in den riesigen, lavagefüllten Raum. Er drückt auf alle fünf Knöpfe und stellt sich anschließend auf den Aufzug, um oben seine Feuertaufe zu bekommen. Nun kann er den Glutstein hinten links beiseite schieben. Am Ende der Kletterpartie findet unser Held die nächste Seele. Zurück im Lavaraum kommt er, hinten rechts an der Feuerleiste hangelnd, in den kleinen Durchgang. Am Boden des folgenden Raumes legt er zwei Schalter um, klettert wieder nach oben und mit Hilfe des Seils durch die offene Nische. Dort wartet die 13. Seele auf ihn.

An der **FEUERLEISTE** *entlang*

Das Tor

Über die **FEUER-TONNEN**

TIP 13: Beamen Sie zum Asyl, und gehen Sie unten nach links. Über die Feuertonnen können Sie nun hangeln. In den folgenden Räumen finden Sie drei Seelen, eine vierte erreichen Sie, wenn Sie auf der Schiene zur Lastenbahn balancieren. Beamen Sie sich nun wieder zurück zum Feuertempel. Ganz oben im Raum mit den beiden Blutfällen ist hinter dem Glutstein das nächste Portal, das nun offen ist. Dahinter befinden sich eine Seele und das Poigne, mit dessen Hilfe Sie Blutfälle erklimmen können. Wenn Sie die beiden großen Fälle hochkraxeln, bekommen Sie eine weitere Govi. Danach geht es zurück zum Prophezeiungsraum.

BLUTFÄLLE *erklimmen*

Prophezeiungsraum

GLUTSTEIN *schieben*

TIP 14: Wenn Sie oben den Glutstein beiseite schieben, finden Sie eine Seele. Zwei weitere bekommen Sie im Reich der Toten bei den Markttoren: Die erste zu Beginn über dem rechten Blutfall, die zweite im Bereich hinter Jaunty bei der zerbrochenen Brücke. Oberhalb der Blutfälle am Anfang des Wüsten Landes machen Sie auch reiche Beute. Steigen Sie zuerst den rechten nach oben, dann den ersten linken. Nachdem Sie oben die beiden Seele geholt haben, tauchen Sie durch das Loch im Boden zur Windmühle und setzen diese ganz oben in Betrieb. Tauchen Sie wieder zurück, und laufen Sie durch die schmale Höhle zur Seilbahn, die Sie zur nächsten Seele bringt.

Ins **WÜSTE** *Land*

Tempel des Lebens

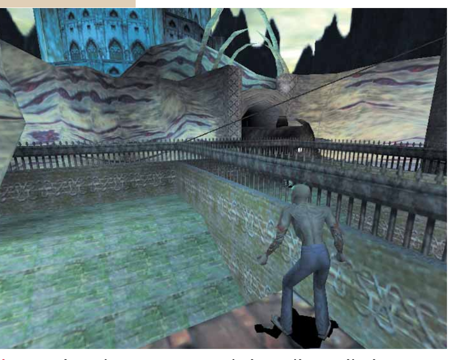
Hinter den Glutsteinen sind **GOVIS**

TIP 15: Im Tempel des Lebens finden Sie vorne und hinten einen Glutstein, hinter denen jeweils eine Govi liegt. Mit Erreichen des fünften Levels können Sie sich nun den Flambeau hinter dem Portal in der Nähe des Poigne holen, der Ihnen die ledernen Türen mit der Feuermal-Markierung öffnet. Danach geht's weiter durch Portal Nummer vier.

Käfigpfade

SEILBAHN *bewegen*

TIP 16: Von oben läßt sich Mike in den Käfig fallen und hangelt an der Wand auf das Ziegelsteinpodest. Jetzt kann er auf die Mauer springen und dann über den Zaun in die Freiheit. Im großen runden Gebäude findet er eine Seele. Mit dem Zug kommt unser Held zu einigen Feuertonnen, an denen er sich vorbeidrängelt, um danach seine dreißigste Seele zu ergattern. Wieder zurück, läuft er durch das automatische Tor rechts neben



Tip 16: Ein schräger Sprung bringt die Freiheit.

Per **SEILBAHN** *weiter*

der Bahn. Der Seilbahnkäfig öffnet ihm die Türen zum nächsten Raum, in dem er hinten links den Hebel umlegt, um die Seilbahn über ihm in Gang zu setzen. Nun hangelt er an deren Seil vor dem Käfig auf die andere Seite und von dort schließlich hinter dem Käfig auf das gelbe Podest. Von dort aus erreicht unser Held bequem die nächste Seele.

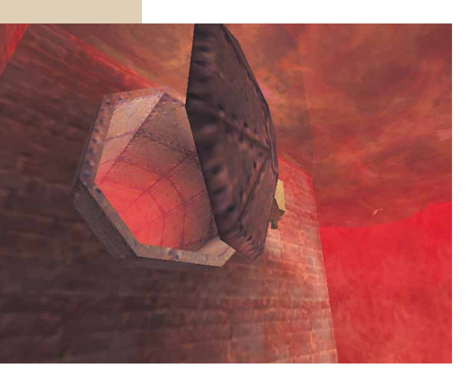
Zum **WUND-SPREIZER**

TIP 17: Im darauffolgenden Raum springt Mike über die beiden Käfige zu Nummer 32 und läuft dann nach draußen zur Bahn. Über den Sims rechts kommt er in den nächsten Abschnitt, wo ihn zwei weitere Seelen erwarten, eine davon in einem Käfig. Mit Jacks Schlüssel gelangt Mike zum Raum mit dem Wundspreizer. Per Teddy geht's zurück zum Prophezeiungsraum und von dort zu Tor Nummer fünf, hinter dem er sich den sonnigen Teil des L'Eclipsers abholt.

Spielzimmer

TAUCH-PARTIE *im Tunnel*

TIP 18: Nun läuft Mike an Portal Nummer sechs vorbei über den Gateway zu den Spielplätzen. Durch den schmalen Tunnel taucht er nach oben, um dort das große eiserne Schott zu öffnen. Er taucht hindurch und erklimmt im großen Raum ganz hinten die Seitenwand. Oben betätigt er dann die Hebel, damit die Trennwände auffahren und Mike durch den nächsten Tunnel tauchen kann. Nach dem folgenden Gefecht geht's rechts durch die Schalträume und über die Brücke. Links durch die Tür, findet er hinter dem großen Tor den zweiten Wundspreizer.



Tip 18: Das Tor des Grauens öffnet sich langsam.

BODENPILZ *zerschießen*

TIP 19: Laufen Sie im Raum mit dem Doppelbecken hinten um die Ecke, und greifen Sie unten bei den Hunden eine Seele ab. Zurück im zentralen Raum springen Sie in das Becken mit dem Blutfall und erkämpfen sich oben eine Govi. Dann wieder ins Becken, den Bodenpilz zerschießen und durch das Loch tauchen. Der nächste Schalter bringt Ihren Helden zu einem Blutfall mit zwei weiteren Seelen. Er betätigt die nächsten beiden Schalter, um den Wasserstand zu regulieren und das Schott zu öffnen. Über den liegenden Riesen geht's in einen der beiden Räume mit den Hebetüren. Dort liegen zwei Seelen. Zwei weitere finden Sie nach dem Tunnel beim Schalter, der das Wasser steigen ließ.

WASSER-STAND *ändern*

Tempel der Prophezeiung

Immer **RECHTS** *halten*

TIP 20: Nach Portal sechs biegen Sie links ab zum Tempel. Gehen Sie hinein und dann immer rechts herum. Die große Statue hat links hinten einen Schalter, der eine Seele zugänglich macht. Nun laufen Sie an allen Fallen vorbei bis zur nächsten Figur und drücken den Schalter unten in der Mitte. Per Seil geht's zur Seele. Springen und hangeln Sie sich durch die nächsten beiden Räume bis zum dritten Götzen. Links in der Ecke ragt ein Stab aus der Wand. Wenn Sie ihn bewegen, fahren Treppen aus.

Durch den **TELEPORTER**

TIP 21: Wenn Sie zwei Räume weiter beide Schalter drücken, gehört Ihnen Seele Nummer 46. Im Raum mit dem Hammer kommen Sie über die Stufen in der Schräge zum Teleporter, der Sie zur nächsten Seele bringt. Betreten Sie den Tempel nochmals, und gehen Sie wieder zum Blutfall. Oben erreichen Sie durch den Durchgang bei der Seele einen Raum mit einer drehbaren Stange. Der Mechanismus wird durch den Schalter unten gesteuert. Drehen Sie die Stange zuerst zum Schalter oben, dann gegenüber zur Seele und schließlich zum Ausgang.

Zurück zum **TEMPEL**

VIER *Schalter drücken*

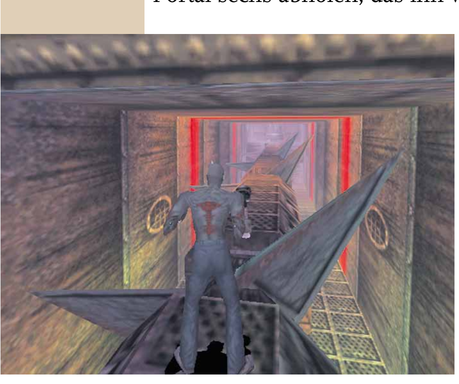
TIP 22: Fahren Sie alle vier Köpfe mittels der Schalter ein, um zur Seele springen zu können. Dann schieben Sie den Glutstein beiseite und wiederholen das Vier-Schalter-Spiel im nächsten Raum. Von dort geht's mit drei flotten Sprüngen über die glühendheiße Lava und dann zum Feuerturm. Steigen Sie ein, und schnappen Sie sich Ihr zweites Tattoo. Damit holen Sie sich die drei letzten Seelen aus diesem Abschnitt, wobei Sie im Raum mit dem schwingenden Hammer den entscheidenden Hebel zum Käfig-Öffnen am Ausgang an der Wand finden.

Neues **TATTOO**

Tempel des Lebens

Zurück ins **ASYL**

TIP 23: Im Tempel erreicht Mike über die Lava zwei weitere Govi. Er kann sich auch das Enseigne hinter Portal sechs abholen, das ihn vor allerlei Angriffen schützt. Danach teleportiert er sich zum Tor (im Asyl) und springt rechts unten in den Graben. Auf seinem Weg findet er fünf weitere Seelen und fährt dann weiter zur Kathedrale des Schmerzes. Gleich zu Beginn springt er in die Lava unter der Bahn und läuft ganz nach hinten an den Ventilatoren vorbei. Er klettert auf den hinteren, balanciert darauf entlang und holt sich oben die nächste Seele.



Tip 23: Auf der Ventilatorachse müssen Sie über Geschick und gutes Timing verfügen.

Tempel des Feuers

In die **LAVA** *springen*

TIP 24: Unser Held beamt sich zum Feuertempel und springt im zweiten Raum mit den schwingenden Hämmern in die Lava. Im Raum mit den drei Beilen muß er zuerst auf halber Höhe den Schalter drücken, damit ganz oben der Durchgang zur Seele frei wird. Die auf der anderen Seite erreicht er nur

durch Klettern. Als nächstes steht eine sportliche Kraxelpartie weiter auf den Käfigpfaden an.

Käfigpfade

Käfig per **HEBEL** *bewegen*

TIP 25: Springen Sie links unten in die Lava. Mit den Aufzügen gelangen Sie auf die andere Seite, wo Sie den Käfig in Bewegung setzen. Holen Sie sich zuerst die Govi vom Mauervorsprung, und hangeln Sie dann dem Käfig hinterher zur Seele auf dem Podest. Mit dem mittleren Aufzug geht's nach oben zum Durchgang. Der Hebel am Boden setzt den Käfig in Gang, hinter dem Sie sich zur Seele auf der anderen Seite schwingen. Dann klettern Sie wieder nach oben und springen zum Podest mit dem Cadeau. Eine Hangelpartie an der Wand entlang bringt Sie zum Käfig, in den Sie rückwärts hineinspringen. Weiter geht's an der Wand entlang, im hängenden Käfig wartet die 69. Govi. Mit einem weiteren Teddy-Beam kommen Sie ins Spielzimmer.

Den **MITTLEREN LIFT** *wählen*

Spielzimmer

Den **RIESEN** *austanzen*

TIP 26: Rechter Hand findet Mike das Branding-Zimmer. Durch den blechernen Abzug über den Kohlen kommt er in den Operationssaal. Das Gitter ist nach zwei Schüssen zerstört. Nachdem er die Seele genommen hat, springt er wieder zurück in den Schacht. Auf der anderen Seite erledigt er den Riesen. Dank der 71. Seele steigt er in den achten Level auf. Jetzt öffnet unser Held die drei Siebener-Portale und holt sich den Marteau sowie den dritten und letzten Teil des L'Eclipser. Damit teleportiert er sich schnurstracks zu Nettie.



Tip 26: Hinter dem Abzug geht es weiter.

Louisiana

SEELEN *bei Nettie einsammeln*

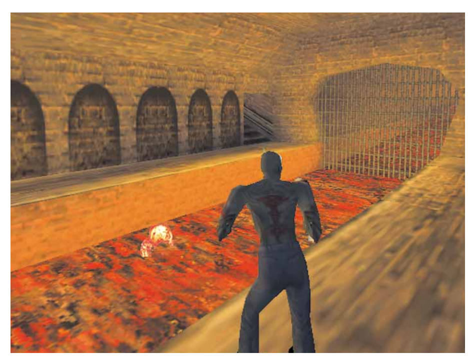
TIP 27: Nettie läßt dank des L'Eclipser die Sonne verschwinden. Jetzt kann Mr. LeRoi die beiden Govi in ihrem Zimmer an sich nehmen. Draußen benutzt er den Teleporter auf dem Friedhof. Wieder zurück, läuft er bis fast zurück zum Spielstart und erlöst eine weitere Seele. Dann schießt er ein Loch in das Boot am Steg und noch eins in die Govi unten. An den Hunden vorbeilaufend, biegt er beim Alligator nach links und taucht von unten in die Hütte auf dem See. Jetzt taucht Mike am anderen Ende des Gewässers durch die Höhle bis nach ganz hinten. Per Seil kommt er zu den beiden Hütten. In der rechten findet er Seele Nummer 78.

Ins **BOOT** *schießen*

Lavadukte

Über den **VENTILATOR**

TIP 28: Hinter Portal Nummer sieben kommen Sie über die Seiten nach ganz oben und laufen den Lavaströmen nach, um zwei Seelen zu finden. Betätigen Sie den Schalter, und rennen Sie den schmalen, leicht zu übersehenden Aufgang am Ende des gewölbten Kanals hoch. Setzen Sie alle Hebel in den Steuerräumen in Gang, und holen Sie sich dort zwei Seelen. Springen Sie die Stufen an der Schräge vorsichtig nach oben. Steigen Sie auf die Achse des Ventilators, und balancieren Sie hinüber. Die Tür rechts führt Sie zu Govi Nr. 83.



Tip 28: Der Weg nach oben ist recht unscheinbar.

Tempel des Blutes

Alle **KNÖPFE** *drücken*

TIP 29: Mike schreitet durch das achte Portal und drückt im Raum auf beide Knöpfe. Über die Stufen geht's nach unten und mit großen Sprüngen zu den beiden nächsten Schatten. Zu den versunkenen Köpfen hangelt Mike an den Seitenwänden. Die nächsten Räume bringt er mit vorsichtigen Sprüngen und häufigem Speichern hinter sich. Am Erker hangelt er hinten um die Ecke zum nächsten Knopf. Auch an den Beilen schwingt sich unser Held an der Wand vorbei. Ein weiterer Knopf spannt ein Seil. Ein Sprung zu den Drehbeilen im Boden bringt Mike zur letzten Feuertaufe, nach der er gefahrlos in flüssiger Lava tauchen gehen kann. Nun holt er sich die restlichen Seelen aus diesem Abschnitt, indem er per Knopfdruck Blutfälle in Bewegung bringt. Im Raum mit den beiden Govi spannt ein Knopf ein Seil. Zwei Seelen sind in der Lava versteckt und beeinflussen den Lavastand. Eine weitere Seele für seine Sammlung bekommt Mike beim Tempel des Lebens.

Zu den **DREHBEILEN** *springen*

Tempel des Feuers

Die **QUADER** *drücken*

TIP 30: Im zweiten Raum des Tempels tauchen Sie in die flüssige Lava links. Bei den Schwinghämmern drücken Sie den Knopf und hangeln sich mit Hilfe des Seils auf die andere Seite. Drücken Sie den Knopf am Ende des Labyrinths, um sich per Seil in das Loch in der Mitte fallen zu lassen. Holen Sie sich die Seele, und laufen Sie die Pyramide wieder hoch. Nun tauchen Sie nach rechts und drücken den andersfarbigen Quader, um das Portal zu öffnen. Ein Druck auf den Block im nächsten Raum senkt den Lavastand, und Sie können Ihren Baton benutzen. Holen Sie sich die Seele, beamen Sie zu den Lavadukten, und tauchen Sie in allen vier Gängen nach je einer Govi.

Ins **LOCH** *abseilen*

Unterstadt

Durchs **PORTAL**

TIP 31: Portal neun führt Mike in die Unterstadt. Zu Beginn läuft er nach hinten durch den schmalen Durchgang bis zum Abschnitt mit dem gespannten

Über die **BRÜCKE**

Seil. Daran schwingt er sich nach oben, läuft über die Brücke und springt rechts auf die gegenüberliegende Galerie. Zwei Knöpfe ebnen ihm den Weg zum Raum mit dem Koloß. Dort ist eine Seele. Mike läuft zurück und draußen einen Hof weiter. Dort erklimmt er die Wand und erreicht mit zwei Sprüngen die obere Galerie mit der Tür. Hinter der setzt er die Drehscheiben in Gang und steigt mit Hilfe der Einbauschränke hinauf. Das Loch hinter der Ausbuchtung bringt ihn zu einer weiteren Seele und zu den nächsten Drehscheiben. Der Mechanismus ist der gleiche. Oben findet Mike links den dritten Wundspreizer und rechts eine weitere Govi.

SCHEIBEN *starten*

Maschinenblock

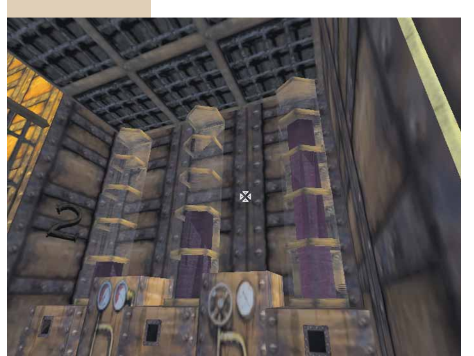
Durch **JACKS** *Leiche*

TIP 32: Über die Seilbahn beim Spielzimmer kommen Sie zum Maschinenblock. Folgen Sie Luke, und laufen Sie vor der Maschine nach links in den Kontrollraum. Stellen Sie die drei Regler auf voll, um den ersten Kolben zu stoppen. Beamen Sie jetzt per Teddybär zur Kathedrale des Schmerzes, und benutzen Sie an Jacks Leiche den Wundspreizer. Gehen Sie hindurch, um nach London zu gelangen.

London

JACK *besiegen*

TIP 33: Mike nimmt das Tagebuch von Jack. Im Kanal läuft er links den Durchgang hoch und taucht anschließend nach dem Sieg links an den Turbinen vorbei. Auf dem Weg rechts kann er einen Akkumulator aufsammeln. Sobald Jack seine Geschichte erzählt hat, beginnt der Kampf. Nach dem Sieg schnappt sich Mike die Seele und das Prisma. Damit öffnet er das Seelentor, legt alle Schalter um und erlöst die drei Riesen von ihren Seelen. Schließlich läuft er bis zum zweiten Kontrollraum und stellt die Werte nach Jacks Tagebuch ein, um den zweiten Kolben zu stoppen (1/2/4).



Tip 33: So sieht Jacks Kombination Nr. 2 aus.

Zahl aus dem **TAGEBUCH**

New York

Fahrstuhl braucht **STROM**

TIP 34: In der Kathedrale spreizt Mr. LeRoi jetzt den Brustkorb von Avery. Nachdem er sich dessen Geschichte angehört hat, nimmt er die Verfolgung auf. Dabei zerschießt er alle Kisten in den Gängen und hastet durch das Fernsehzimmer im Obergeschoß, um den Strom anzuschalten. Der Fahrstuhl bringt ihn nun in den zweiten Stock. Oben geht's rechts herum und mit einem gewaltigen Satz zur Tür. Dahinter läuft er bis zum Loch im Boden des hellen Raumes und springt darüber. Auf dem Weg findet unser Held den zweiten Akku. Die Vögel führen ihn zum Endgegner. Der Sieg bringt wieder eine Seele und ein Prisma ein, mit dem es zurück zur Maschine geht. Dort ziehen Sie rechts am Hebel und schwingen sich über das Seil zum Durchgang nach rechts. Auf dem Weg zum Kontrollraum erkämpft Mike sich noch zwei Seelen und stoppt dann mit Jacks Code den letzten Kolben (3/1/2).

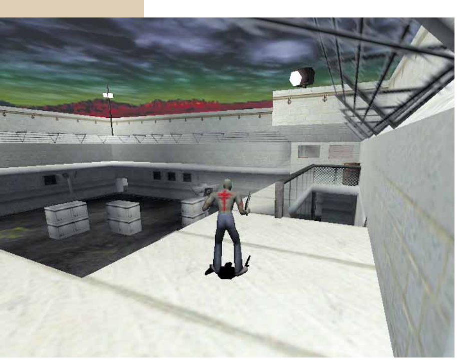
Übers **LOCH**

VÖGELN *folgen*

Texas

KARTE *im Hof*

TIP 35: Mit dem letzten Wundspreizer geht es weiter zum Echsenkönig. Dort laufen Sie direkt aus dem Startraum nach draußen. Im kleineren der beiden Außenhöfe liegt eine Code-Karte. Mit der öffnen Sie einen Weg zu Marco, dessen Seele nun Ihnen gehört. Oben im Wachhaus finden Sie auch noch die Uzi. Mit der Karte öffnen Sie die Küche und steigen hinten links nach oben. An den Billardtischen vorbei geht's in den zweiten Innenhof. Die Karte öffnet den Weg zu Milt. Nehmen Sie sich seine Seele und die MP-909. Die rötlichen Gänge führen Sie zu zwei Wärterhäuschen. Mit der Karte holen Sie sich den dritten Akku. Durch den grauen Gang geht es dann zur Seele von Dr. Batrachian. Das Prisma bringt Sie durch das Seelentor.



Tip 35: In diesem Hof treffen Sie Marco.

WAFFEN *einsammeln*

Maschinenblock

Durch den **GANG**

TIP 36: Öffnen Sie die beiden großen Tore, und laufen Sie vor dem dritten rechts den Gang hoch. Ein kleiner Hebel im Steuerraum bringt Ihnen zwei weitere Seelen. Mit Jacks Schlüssel öffnen Sie das Oberlicht und hangeln an der Wand hinüber. Über den Ventilator geht's zum nächsten Oberlicht. Aktivieren Sie die Transportbahn, und fahren Sie damit auf die andere Seite. Dort holen Sie sich die Versuchsseelen und entern mit dem Schlüssel den vierten Steuerraum (2/4/5). Die Maschine steht nun still. Beamen Sie dorthin, und folgen Sie Luke.

Folgen Sie **LUKE**

Das Ende

Die **RESTLICHEN** *Seelen*

TIP 37: Sollten Sie siegreich gegen Legion bestehen, dürfen Sie die Zerstörung des Asyls bestaunen. Mit den drei Akkus können Sie im Spielzimmer den Violater nehmen. Die fünf restlichen Seelen bekommen Sie, nachdem Sie sich im letzten übrigen Portal den Calabash geholt haben. Damit statten Sie dem Blut- sowie dem Feuertempel, Louisiana und dem Tempel der Prophezeiung jeweils einen letzten Besuch ab. Jetzt dürfen Sie sich hinter Portal zehn das Buch der Schatten abholen. Gratulation, Sie haben's geschafft. Die Welt ist stolz auf Sie! GUN

Buch der **SCHATTEN**

Königliche Tips

Seven Kingdoms 2

Der Hersteller kennt sein Spiel am besten: Unsere Tips stammen direkt von Enlight.

Das Echtzeit-Strategiespiel Seven Kingdoms 2 von Enlight droht Einsteiger schier mit seiner Funktionsvielfalt zu erschlagen. Da vor allem menschliche Königreiche sehr komplex und vielseitig sind, konzentrieren wir uns im folgenden darauf. Fryhtans sind leichter zu spielen und werden in der Anleitung ausführlich genug erläutert.

Der Start ins Spiel

STEUERN erheben

TIP 1: Sie sollten ab einer Loyalität von 50 immer Steuern verlangen. Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste zuerst auf den Steuerbutton und dann auf 50. So werden auch bei allen neu eingenommenen Dörfern ab Loyalität 50 automatisch Steuern verlangt.

Mehr SOLDATEN

TIP 2: Trainieren Sie direkt zu Beginn einer Partie zehn weitere Soldaten, damit Ihre Militär-Punktezahl nicht die niedrigste von allen Spielern ist. Denn die Fryhtans attackieren bevorzugt menschliche Spieler mit geringem militärischem Schutz.

Die ersten BAUTEN

TIP 3: Grundsätzlich sollten Sie zu Beginn immer eine Mine, eine Fabrik, einen Markt und einen Forschungsturm bauen. Dann errichten Sie den speziellen Göttersitz. Rekrutieren Sie sofort bei Spielbeginn zwei bis drei Bauern, um den Aufbau schnell voranzutreiben. Anschließend ziehen Sie zwei bis drei Gasthäuser hoch, damit Ihnen stets genug Söldner und Spione zur Verfügung stehen.



Tip 3: Richtig aufbauen: Mine, Fabrik, Markt, Turm.

Handel

VERTRÄGE schließen

TIP 4: Versuchen Sie, frühzeitig mit allen Königreichen ein Handelsabkommen und weitere Verträge abzuschließen. Sobald Sie einen Handelsvertrag unter Dach und Fach haben, sollten Sie ein bis zwei Karawanen zum Marktplatz des Handelspartners schicken, um dort Waren zu kaufen und auf Ihrem Markt zu verscherbeln. Denken Sie daran, daß Sie auf fremden Marktplätzen keine Waren verkaufen können.

Sofort KARAWANEN schicken

COMPUTER belädt Karawanen

TIP 5: In der Regel können Sie Karawanen auf »automatische Auswahl« stehenlassen, da der Computer zuverlässig die richtigen Waren für Sie auflädt.

Vorsichtig EINKAUFEN

TIP 6: Sie sollten stets Ihren Goldvorrat checken, ehe Sie Karawanen zu Ihren Handelspartnern schicken. Durch unvorsichtige Einkäufe kann ein unerfahrener Herrscher zu Beginn leicht Pleite gehen.

Königreich ausbauen

Preiswerte GENERÄLE

TIP 7: Da der Kampfwert für einen General nicht unbedingt hoch sein muß, können Sie zum Einnehmen eines Dorfes ruhig einen schlechten Kämpfer anheuern, wenn er einen hohen Führungswert hat. Der Mann ist dann billiger. Beachten Sie, daß der Kampfwert gleichzeitig die maximalen Hitpoints angibt.

So erobern Sie ein DORF

TIP 8: Es gibt mehrere Wege, ein Dorf zu erobern: Friedlich, durch Spione oder mit Gewalt. Alle drei Varianten haben gemeinsam, daß Sie zunächst einmal ein Fort mit einer Verbindung zur unabhängigen Siedlung bauen müssen.

FORT bauen

TIP 9: Nur ein General kann den Widerstand eines Dorfes verringern. Zudem ist ein Fort für die Einwohner viel beeindruckender als ein Camp, deshalb sollten Sie zur Übernahme von Dörfern stets Forts bauen.

GENERAL einsetzen

TIP 10: Nachdem Sie ein Fort errichtet haben, können Sie Ihren König oder einen guten General hineinschicken. Achten Sie darauf, daß der Befehlshaber eines Forts (König oder General) zum Einnehmen eines Dorfes immer die gleiche Nationalität wie die Siedlung haben muß. Sie sollten am Anfang stets versuchen, Dörfer Ihrer eigenen Nationalität einzunehmen, da Sie ja mit Ihrem König automatisch schon einen Führer mit Fähigkeit 100 haben.

Dörfer KONTROLLIEREN

TIP 11: Wenn Sie ein Dorf eingenommen haben, kann jeder gute General die Kontrolle darüber behalten (unabhängig von seiner Nationalität).

ARBEIT anbieten

TIP 12: Ein General muß den Widerstand einer Stadt lediglich auf 49 verringern können, anschließend können Sie mit Arbeitsangeboten den Rest der Einwohner überzeugen, zu Ihnen überzulaufen. Bauen Sie dann sofort drei Forschungstürme. Die sind nützlich und sehr billig, weshalb sie Märkten oder anderen Gebäuden vorzuziehen sind. Ab Widerstand 49 gehen Einwohner neutraler Städte in Ihren Gebäuden arbeiten, wodurch ihr Widerstand schnell fällt.

Drei TÜRME bauen

Dörfer per General SICHERN

TIP 13: Wenn Sie einen General auf Eroberung schicken, sollten Sie immer dafür sorgen, daß jedes Dorf weiterhin von mindestens einem General mit einem Fort oder Camp kontrolliert wird. Dazu können Sie auch kurzfristig einen Soldaten befördern. Der reicht aus, um die Loyalität bei 50 zu halten.

Forschung

FORSCHUNG *planen*

TIP 14: Zu Beginn des Spiels sollten Sie sich in Ruhe überlegen, welche Strategie Sie verfolgen wollen. Die beeinflußt die Forschung entscheidend. In der Regel ist es empfehlenswert, als erstes das Spezialgebäude der eigenen Nation zu erforschen.

NAHKAMPF *erforschen*

TIP 15: Anschließend sollten Sie den Nahkampf und seine verschiedenen Stufen sowie eine verbesserte Verteidigung erforschen. Beides wird Ihnen gegen die Fryhtan-Übergriffe zu Beginn des Spiels helfen. Fernwaffen hingegen benötigen eine hohe Fertigkeit Ihrer Einheiten, weshalb Sie sie später erst entwickeln sollten.



Tip 15: Mit verbessertem Nahkampf steigen Ihre Chancen gegen die monströsen Fryhtans.

Neue **SPEZIAL-EINHEITEN**

TIP 16: Wenn Sie ein Dorf mit einer neuen Nationalität eingenommen haben, sollten Sie auch deren Spezialgebäude erforschen. Ziehen Sie Spezialeinheiten stets einfachen Soldaten vor, da sie meist mehr Trefferpunkte und bessere Fähigkeiten haben.

Spionage

Die Farben der **SPIONE**

TIP 17: Wenn Sie einen Spion in ein Dorf schicken wollen, muß er sowohl die Farbe des entsprechenden Königreiches tragen als auch die gleiche Nationalität haben. Falls das Dorf noch unabhängig ist, zieht der Spion einen grauen Mantel an. Übrigens können Sie nur Spione, die auch zu Soldaten ausgebildet wurden, in ein gegnerisches Fort oder Camp schicken.

Erfolgs-chancen der **SPIONAGE**

TIP 18: Fähigkeit und Anzahl von Spionen und Gegenspionen entscheiden über Erfolg und Mißerfolg Ihrer Aktionen in Forts und Camps. Bei etwa gleichen Fähigkeiten garantiert eine zahlenmäßige Überlegenheit von 2:1 einen Erfolg.

Diploma-tischer **VORFALL**

TIP 19: Falls Sie von mehreren Gegnern angegriffen werden, kann die Spionage-Aktion »Diplomatischen Vorfall verursachen« Wunder wirken. Sie müssen dazu einen Spion mit Fähigkeit 100 in einem Gebäude oder einer Stadt eines Gegners unterbringen. Dann können Sie versuchen, ein Mißverständnis zwischen diesem Reich und einem seiner Verbündeten zu provozieren. Wenn Sie Erfolg haben, werden beide Nationen einander den Krieg erklären, ohne daß einer von beiden Königen den Befehl dazu gegeben hat. Dazu verlieren beide Königreiche Ansehen nach dem Auflösen ihrer ursprünglichen Verträge.

GENERÄLE *ermorden oder bestechen*

TIP 20: Versuchen Sie Generäle ohne Begleitung in Forts oder Camps direkt zu töten, anstatt sie zu bestechen. Sie sind das Gold in der Regel nicht wert. Falls ein General jedoch eine komplette Elitegarnison führt, sollten Sie ihn bestechen, um im Erfolgsfall seine Truppe zu bekommen. Sie können mit dem Ändern der Farbe eines bestochenen Generals übrigens warten, bis der Feind ihn auf dem Schlachtfeld einsetzen will – dann ist die Überraschung größer.

VERRAT *aufsparen*

Möglichst viele Generäle **BESTECHEN**

TIP 21: Wenn Sie es schaffen, daß Ihr Spion zum König Ihres Feindes ernannt wird, erhalten Sie automatisch das ganze Königreich des Gegners. Sie können diese Möglichkeit forcieren, indem Sie so viele Generäle des Gegners wie möglich bestechen, ohne deren Farben zu ändern. Falls nun der feindliche König in einem Krieg fällt, besteht eine gute Chance, daß einer Ihrer Spion-Generäle zum Regenten aufrückt.

Militär und Kampf

ZIVILISTEN *verschonen*

TIP 22: Sie sollten nie Zivilisten einer Nation töten, von der Sie ein Dorf besitzen, sonst droht eine Rebellion. Falls Ihnen doch mal ein Aufruhr ins Haus steht, erkaufen Sie sich mit einer Schenkung rasch Loyalität.

FORMA-TIONEN *nutzen*

TIP 23: Benutzen Sie Formationen, um im Kampf Fernwaffen weiter hinten und Nahkämpfer in der ersten Reihe zu positionieren. Generäle werden automatisch an die sicherste Position gesetzt.

FORTS *oder* **CAMPS?**

TIP 24: Da Forts sehr teuer sind, sollten Sie die Wehranlagen nur bauen, wenn Sie ein neues Dorf einnehmen wollen. Zum Trainieren von Truppen reichen Camps aus. Beachten Sie jedoch, daß ein Camp keine Bogenschützen zur Verteidigung haben kann.

GENERAL *suchen*

TIP 25: Versuchen Sie im Kampf stets, den Anführer der Gegner herauszupicken. Schalten Sie ihn aus, damit die Feinde ihren Angriffsbonus verlieren.

Angriffe von **HINTEN**

TIP 26: Vorsicht: Wenden Sie dem Feind nie den Rücken zu. Angriffe von hinten verursachen doppelten Schaden. Sie selbst sollten diese Taktik natürlich ständig gegen Ihre Gegner anwenden.

Angriffe auf **FORTS**

TIP 27: Kombinieren Sie Nah- und Fernkämpfer für Angriffe auf große Ziele. Insbesondere gegen Forts ist es sehr ratsam, beispielsweise 20 Elefantenreiter in die erste Reihe zu stellen, um das Feuer feindlicher Bogenschützen auf sie zu ziehen. Dahinter stehen Ihre Katapulte, die so gesichert ungestört schießen können.



Tip 27: Gegen diese Kombination aus Elefanten und Katapulten haben die Fryhtan-Forts keine Chance.

FÜHRER *zuordnen*

TIP 28: Schicken Sie nie Krieger in einen Kampf, die keinem Anführer zugeordnet sind. Ein Kommandeur mit Führungsfähigkeit 100 läßt alle zugeordneten Einheiten doppelt so stark kämpfen wie gewöhnlich. Das gilt sowohl für menschliche Truppen als auch für Kriegsmaschinen.

Nie ohne **GENERÄLE**

Heuern Sie also lieber rasch ein paar schwache Aushilfs-Generäle an, anstatt Kämpfer ganz ohne Bonus angreifen oder verteidigen zu lassen. GUN

Die Karte ins Glück

Mitmachen und gewinnen

Alle Einsender ausgefüllter Mitmachkarten können in diesem Monat Preise im Gesamtwert von über 20.000 Mark gewinnen, darunter ein echtes Klasse-Motorrad.

Einsendeschluß ist der 30. Oktober 1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Swing Entertainment

Die Budgetexperten von Swing Entertainment haben kürzlich ein gutes Vollpreisspiel auf den Markt gebracht: Das einsteigerfreundliche **Castrol Honda Superbike 2000**, in dem Sie die Honda RC45 über 20 schicke Strecken rund um den Globus steuern. Wer nicht nur am heimischen Computer einen heißen Reifen fahren will, kann bei uns ein reales Motorrad gewinnen: Eine funkelnagelneue **Honda CB500S** plus **Motorradhelm** wartet auf einen neuen Besitzer. Die Serienmaschine hat 499 ccm, eine Sitzhöhe von 77,5 cm, und der flüssigkeitsgekühlte Viertakt-Reihenmotor leistet 42 kW (57 PS) bei 9.500 U/min. Der Wert des Zweirads mit Helm beträgt über **10.000 Mark**.



Empire

Zehn GameStar-Leser dürfen sich über ein dickes Spielepaket von Empire freuen. Jedes der Bündel enthält jeweils ein Exemplar des derzeit besten Flippers **Pro Pinball: Big Race USA**, die spannende Hubschrauber-Simulation **Apache Havoc**, die Taktik-Knobelei **Western Front** und das brandneue **Völkerschlacht bei Leipzig**. Das üppige Spielefutter hat einen Gesamtwert von rund **3.200 Mark**.

Hama

Hama, Hersteller von Peripheriegeräten, hat auch Spiele-Controller im Angebot. Wir verlosen schon jetzt **60 Exemplare** des erst in Kürze erhältlichen **Flight Vison Pads** unter den GameStar-Lesern. Das Gerät verfügt über acht Tasten inklusive Schub- und Ruderkontrolle und ein extralanges Anschlußkabel. Der Gesamtwert beträgt etwa **2.500 Mark**.

Take 2

Take 2 hat exklusiv für die GameStar-Leser **15 Actionpakete** geschnürt. In jedem finden Sie das taktische 3D-Spiel **Rainbow Six** in der Gold-Version, die neben dem Hauptprogramm die Missions-CD enthält, und die spritzige Action-Ballerei **Expendable**. Der Gesamtwert der Bundles beträgt ungefähr **2.400 Mark**.



Havas

Zusammen mit Havas bringen wir **15 Spiele-Duos** unters Volk. Der brandaktuelle Weltraumknaller **Homeworld** wurde von uns gerade mit einem GameStar ausgezeichnet. Dazu gibt's das nette Dschungel-Adventure **Amerzone**. Rund **2.400 Mark** sind die Spiele insgesamt wert.



Die schnellsten Spiele-CPUs im Leistungs-Wettkampf

Hertzhaftes Duell

Zur Weihnachtszeit steht auf vielen Wunschzetteln ein neuer Prozessor ganz oben. Doch die Wahl fällt selten leicht, über 20 Modelle warten auf Abnehmer. Welche Spiele-CPUs ihr Geld wert sind, klärt unser Vergleichstest.

Schwerpunkt

Wenn das frisch erworbene Spiel zum Herzerweichen ruckelt, kommen zwei Verdächtige in Frage: Grafikkarte oder Prozessor. Steckt bereits aktuelle 3D-Technologie vom Schlage einer TNT 2 im Gehäuse, bleibt also nur die CPU übrig. Eine neue muß her, doch die Wahl will gut überlegt sein. Erstens kommt der CPU nach wie vor eine entscheidende Rolle zu, wenn es um die Geschwindigkeit des Gesamtsystems geht. Zum anderen ist bei keiner anderen Einzelkomponente die Preisspanne ähnlich breit gefächert. Schon für unter 100 Mark bekommt man einen Prozessor, Sie können aber auch über 1.000 oder gar bis zu 2.000 Mark für die aktuellen Spitzenmodelle von Intel und AMD ausgeben. Bei den teilweise erheblichen Unterschieden ist es gar nicht so einfach, das passende Modell zu finden; gerade im

Preis-Leistungs-Verhältnis unterscheiden sich die Probanden gewaltig.

Falscher Fortschritt

Ist der passende Prozessor fürs Geld dann endlich ermittelt, muß manch einer überrascht feststellen, daß kürzlich noch aktuelle Varianten mittlerweile gar nicht mehr oder nur noch sehr schwer erhältlich sind, obwohl sie selbst anspruchsvollen Spielen noch locker gewachsen wären. Sowohl Intel als auch AMD haben sämtliche Modelle unter 350 MHz aus dem Programm gekippt. Wer etwa einen günstigen **Celeron** sucht, muß inzwischen mindestens zu 366 MHz greifen – und ist damit selbst Hardware-Fressern wie **Unreal Tournament** bestens gewachsen.

Wenig Neues für die Zukunft

Was die unmittelbare Prozessor-Zukunft im Spielebereich bringen wird, läßt sich relativ leicht abschätzen: wenig bahnbrechend Neues. Auf Herstellerseite wird, wie schon seit Jahren, das Duell David AMD gegen Goliath Intel weitergehen. Auf technischer Seite setzt sich zumindest mittelfristig der Megahertz-Wahn fort. Die hierfür nötigen Begleitmaßnahmen wie Kupfertechnik oder 0,18-Mikrometer-Fertigung dienen darüber hinaus der Kostenreduzierung und einem besseren Wärmehaushalt.

Von der Grundarchitektur her sind aber selbst die für das Jahr 2000 zu erwartenden 1.000-MHz-Prozessoren immer noch keine Spielespezialisten. Ihre Leistungen in diesem Bereich werden, trotz astronomischer Preise, weit unter denen der etwa zum gleichen Zeitpunkt erscheinenden Playstation 2 (PSX 2) liegen.

Spielebremsen

Momentan sind moderne CPUs für aufwendige 3D-Engines zwar ausreichend schnell, in einem modernen PC aber auf Dauer der Bremsklotz. Ein **Pentium III** mit 600 MHz schafft zum Beispiel die Berechnung von rund 3 Millionen Polygonen pro Sekunde, Sony gibt für die Playstation 2 den fünffachen Wert an. Kein Wunder also, daß derzeit erste Versuche laufen, die Bedeutung des Hauptprozessors für zukünftige Spiele zu senken. Nvidia und S3 entwickeln momentan Grafik-Bausteine, die Durchsatzraten ähnlich der PSX 2 aufweisen und der CPU die Berechnung von Polygonkoordinaten und Lichtquellen abnehmen sollen. Der Prozessor kann sich dadurch verstärkt Dingen wie der KI-Berechnung oder der Verwaltung von Datentabellen widmen.

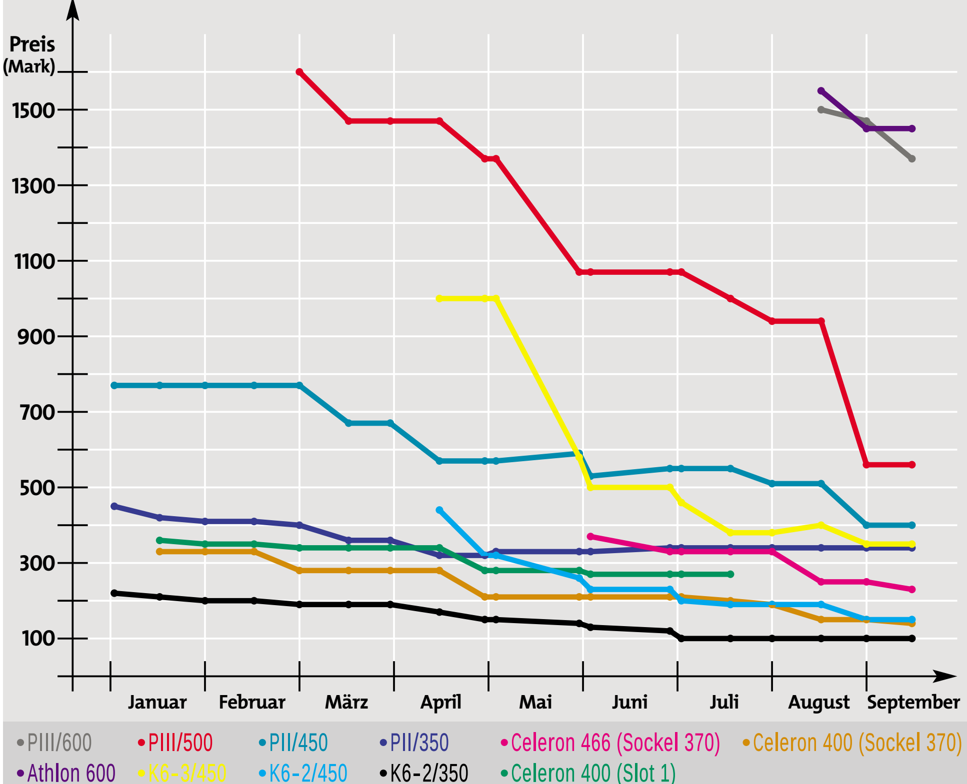
Das Benchmark-Dilemma

Die Bewertung der Prozessoren anhand von aussagekräftigen Benchmarks ist schwieriger, als man meinen möchte. Es sind viele synthetische, also extra dafür programmierte Meßverfahren im Umlauf, deren Ergebnisse aber zu oft vom tatsächlichen Leistungsvermögen der Prozessoren abweichen. Wir beschränken uns deshalb bei unseren Testprogrammen soweit wie möglich auf Spiele, bei denen fast ausschließlich eine gute Fließkomma-Performance gefragt ist. Diffizil wird es, wenn man die Effizienz von 3D-Befehlssätzen beurteilen will, die sowohl in alle aktuellen AMD-Prozessoren (3Dnow) als auch beim **Pentium III** (ISSE) integriert sind. Zwar unterstützen inzwischen viele Spiele vor allem 3Dnow, doch läßt sich dieser Support nirgends an- und abschalten. Diese Möglichkeit bietet lediglich der populäre Benchmark 3D Mark 99 Max von Futuremark, wobei der große Unterschied zwischen optimierten und nicht optimierten Meßwerten zeigt, was theoretisch mit 3Dnow und ISSE möglich ist. In der Praxis dürfte der tatsächliche Tempozuwachs deutlich geringer sein. Aufregung gab es vor kurzem um den **Athlon**. Futuremark warf AMD vor, unzulässige Modifikationen an einer Programmbibliothek des 3D Mark 99 Max vorgenommen zu haben, durch die für den **Athlon** bei eingeschaltetem 3Dnow-Support unrealistisch große Performance-Steigerungen ausgewiesen werden. Vorsorglich haben wir die AMD-Variante des Benchmarks ignoriert.

Alles unter Kontrolle

Anhand einer kleinen Tabelle informieren wir Sie abschließend noch über eine andere PC-Komponente, die im direkten Umfeld des Prozessors eine sehr wichtige Rolle spielt: den Mainboard-Chipsatz. Er bestimmt unter anderem die möglichen System- und Speichertakte, die Anzahl der unterstützten PCI- und ISA-Slots, den USB-Support und viele andere wichtige Dinge mehr. Wir geben Ihnen einen Überblick über alle derzeit relevanten am Markt befindlichen Chipsätze, getrennt nach Eignung für Slot-1- und Socker-7-CPUs. MG

Preisentwicklung ausgewählter Prozessoren 1999



Von Benchmarks und Indices

So wurde getestet

Nicht weniger als 21 aktuelle Prozessoren aller Preisklassen zwangen wir in die Benchmark-Folterkammer. Neben den reinen Leistungswerten haben wir auch ermittelt, ob die CPUs für Spieler ihr Geld wert sind.



Zu den anspruchsvollen Aufgaben für den Prozessor gehört Expendable mit seinen vielen Polygonen und Lichtquellen.

Benchmarkläufe sind bei CPU-Tests relativ vorhersehbar – zumindest innerhalb einer Baureihe: Je höher der Takt, um so schneller der Prozessor. Da gleichzeitig die Preise extrem abweichen, wollten wir auch denjenigen Prozessor küren, der für sein Geld den besten Gegenwert bietet.

GameStar-Prozessorindex

Um einen Preis-Leistungs-Index aufzubauen, haben wir insgesamt zehn Meßwerte von drei verschiedenen Spielen herangezogen und zusammengezählt. Die Summe nehmen wir ins Quadrat und teilen das Ergebnis durch den Kaufpreis. Diese Formel ist zwar streng mathematisch gesehen nicht ganz korrekt, aber bei einem reinen Bilder-pro-Mark-Wert hätte der Kaufpreis eine viel zu dominante Rolle gespielt. In der vorliegenden Form zeigt der Index aber sehr gut auf, wieviel Performance Sie für Ihr Geld bekommen.

Damit Sie immer auf dem laufenden bleiben, werden wir ab sofort monatlich die jeweils gültigen Prozessorpreise heranziehen und daraus eine aktuelle Index-Tabelle errechnen. Neu auf dem Markt erscheinende CPUs werden dann nach dem gleichen Verfahren wie in diesem Schwerpunkt getestet. So haben Sie jederzeit eine aussagekräftige Liste über die preislich attraktivsten Modelle.

Prozessor-Peiniger

Alle zum Messen verwendeten Programme mußten bestimmten Voraussetzungen entsprechen: Neben einem exakten und zuverlässigen »Zählwerk« sollten sie an den Prozessor gehobene Ansprüche stellen. **Turok 2** macht das mit sehr detailliert gestalteten und aufwendig animierten Gegnern. Bei **Expendable** wiederum muß der Prozessor bei den vielen Echtzeit-Lichtquellen einiges an Arbeit verrichten, hinzu kommt eine hohe Polygonzahl in den Szenarios. Am härtesten ist für die Probanden die **Quake 3**-Nuß zu knacken. Nicht in den Index mit einbezogen, bei den Benchmarks aber aufgeführt, ist der CPU-Mark-Test aus 3DMark 99 Max. Hier kann man gut sehen, was 3Dnow und ISSE zumindest theoretisch bringen.

Knifflig ist bei Prozessor-Benchmarks stets die Wahl der Auflösung: Aufgrund der absolut im Raum liegenden Vektorkoordinaten ist sie dem Prozessor eigentlich egal – nicht jedoch der Grafikkarte, die ab 800 mal 600 Punkten die mögliche Framerate unerwünscht begrenzt. Bei einer 320er Auflösung wiederum sind die erzielbaren Werte zwar rein von der CPU abhängig, doch entspricht der Pixelbrei kaum der Praxis, da wohl niemand mehr bei weniger als 640 mal 480 Punkten spielt. Wir haben uns daher entschlossen, bei jedem Programm sowohl eine niedrige als auch eine hohe Auflösung auszutesten.

Die Testkonfiguration

Alle im Test eingesetzten Systeme bestanden so weit wie möglich aus den gleichen Komponenten. Dazu gehören eine Diamond Viper V770, die Soundblaster Live, 128 MByte RAM und eine 10-GByte-Festplatte von IBM. An Mainboards kamen Abits BX6 2.0 (Slot 1), das Aopen AX 59 Pro (Sockel 7) mit 1 MByte Cache, AMDs Fester-Board (Slot A) und ein MSI MS-6161 zu Testlabor-Ehren. MG

Die pure Leistung

Falls der Preis für Sie keine Rolle spielt: In der Tabelle finden Sie alle Prozessoren (inklusive eines Vergleichs-Pentium-II/233) nach ihrem reinen Leistungsvermögen aufgereiht.

Prozessor	Leistung
1. AMD Athlon 650	610,6 fps
2. AMD Athlon 600	587,9 fps
3. AMD Athlon 550	561,6 fps
4. Intel Pentium III/600	542,8 fps
5. AMD Athlon 500	537,4 fps
6. Intel Pentium III/550	513,8 fps
7. Intel Pentium III/500	498,7 fps
8. Intel Pentium II/450	460,3 fps
9. Intel Pentium III/450	458,0 fps
10. Intel Celeron 500	430,0 fps
11. Intel Pentium II/400	424,5 fps
12. Intel Celeron 466	418,3 fps
13. Intel Celeron 433	399,8 fps
14. Intel Celeron 400	382,6 fps
15. Intel Pentium II/350	380,1 fps
16. Intel Celeron 366	364,3 fps
17. AMD K6-3/450	325,6 fps
18. AMD K6-3/400	305,2 fps
19. AMD K6-2/450	284,9 fps
20. AMD-K6-2/400	263,8 fps
21. Intel Pentium II/233	263,3 fps
22. AMD K6-2/350	236,8 fps

Pentium-Power für wenig Geld

Intel Celeron

Die Billigprozessoren des Marktführers sind unter Spielern heiß begehrt. Und das zu Recht, denn ihr Preis-Leistungs-Verhältnis ist hervorragend.

Mitte 1998 startete Intel das Unternehmen Celeron. Der Prozessor-Riese schnappte sich kurzerhand einen Pentium II, entfernte den wichtigen L2-Cache und warf die »neue« CPU zu Kampfpreisen auf den Markt. Der Schuß wäre beinahe nach hinten losgegangen, der kastrierte Celeron erwies sich nämlich in Standard-Anwendungen als ausgesprochen schwach und um einiges langsamer als der billigere AMD K6. Prompt kanzelte die Fachpresse den Celeron schlicht als Fehlkonstruktion ab. Erschrocken zog Intel die Cache-losen Modelle wieder aus dem Verkehr und verpaßte ihrer Sparreihe einen 128 KByte großen, mit vollem Prozessortakt arbeitenden L2-Cache. Mit dieser Maßnahme begann der kommerzielle Siegeszug des Celeron, wenngleich sein Image immer noch angekratzt ist. Eigentlich zu Unrecht, besonders wenn es um Spiele geht.



Intel Celeron: Seit ihrem Erscheinen bietet diese CPU-Reihe ein gleichbleibend exzellentes Preis-Leistungs-Verhältnis.

Technik

Um die angepeilten Dumpingpreise so niedrig wie möglich zu halten, führte Intel Anfang dieses Jahres eine neue Schnittstelle zum Motherboard ein: den Sockel 370, benannt nach der Anzahl seiner Pins. Äußerlich sieht er dem Sockel 7 ähnlich, die beiden sind aber inkompatibel – es mußten also mal wieder neue Mainboards her. Im Gegensatz zu AMD hatte Intel keinerlei Probleme, die Platinen-Hersteller zur Produktion zu überreden. Wegen der 66 MHz Systemtakt haben Sie bei der Verwendung des Chipsatzes freie Auswahl: Von der Luxusvariante BX über den älteren LX bis hin zu den Sparversionen ZX und EX ist alles möglich. Dadurch ging auch das Preiskalkül auf. Nicht nur der quadratische Celeron (als PPGA-Version bezeichnet) ist dank der kompakten Bauform um einiges preiswerter als sein Slot-1-Bruder, auch die Mainboards können Sie relativ günstig erstehen. Gleichzeitig ließ Intel die praktisch überflüssig gewordene, bei 433 MHz gestoppte Slot-CPU langsam auslaufen.

GameStar-Prozessorindex

Die Zahl gibt an, wie wir das Preis-Leistungs-Verhältnis des Prozessors bewerten. Je höher der Wert, um so mehr Leistung bietet die CPU fürs Geld. Wie der Index ermittelt wird, lesen Sie auf S. 240, »So wurde getestet«.

Prozessor	Preis	Index
Celeron 366	ca. 130 Mark	1.020
Celeron 400	ca. 140 Mark	1.046
Celeron 433	ca. 180 Mark	888
Celeron 466	ca. 230 Mark	761
Celeron 500	ca. 340 Mark	544

Preis/Leistung

Da Spiele weniger als beispielsweise Office-Anwendungen den L2-Cache beanspruchen, bleibt der Performanceverlust gegenüber einem Pentium II/III im Rahmen. Selbst der Cache-lose »Krüppel-Celeron« war für Spieler schon ein echtes Schnäppchen. Spätestens seit es die Billig-CPU auch mit Taktraten jenseits der 350 MHz gibt, ist sie mehr als nur ein Geheimtip. Zur Veranschaulichung: Ein Celeron 400 erreicht zwar nicht ganz die Ergebnisse des gleichgetakteten Pentium II, ist aber alles in allem so schnell wie ein PII/350 – und kostet dabei weniger als die Hälfte. Mit über 300 Mark vergleichsweise teuer ist derzeit noch das Spitzenmodell mit satten 500 MHz. Dafür läuft es fast so schnell wie ein Pentium II/450; sicherlich mit ein Grund, warum Intel den Pentium II demnächst einstellt.

Zukunft

Beim anhaltenden Erfolg des Celeron ist es kein Wunder, daß Intel weiter Großes mit ihm vorhat. Im nächsten Jahr soll er Schritt für Schritt Modifikationen verpaßt bekommen, die ihn attraktiver denn je machen könnten: Taktraten von 600 MHz und mehr, die »offizielle« Unterstützung von 100 MHz Systemtakt sowie der ISSE-Befehlssatz sind für 2000 angedacht. Nichts ändern wird sich hingegen am Preisgefüge: Der Celeron bleibt deutlich billiger als die Pentium-III-Baureihe und damit aller Voraussicht nach die ideale Spiele-CPU.

Fazit

Wer nicht unbedingt das Allerschnellste braucht und dafür lieber viel Geld spart, kommt am Celeron kaum vorbei. Allerdings ist der Preisunterschied bei den langsameren Modellen minimal. Am besten greifen Sie deshalb gleich zu einem 466er – und dürfen sich für unter 250 Mark an einer CPU erfreuen, die auch bei künftigen Spieleknallern nicht so schnell schlappmacht. MG

Die ungleichen Brüder

AMD K6-2/K6-3

Technisch sind sich die beiden Sockel-7-Baureihen sehr ähnlich. Dennoch unterscheiden sie sich stark in ihrer Attraktivität für den Spieler.

Seit der Athlon mit einem Paukenschlag die Arena betreten hat, ist es um AMDs kleine Prozessorreihen ruhig geworden. Dabei gilt gerade der Mitte 1998 eingeführte PII-Konkurrent K6-2 immer noch als preiswerte CPU mit ordentlichen Leistungen. 450 MHz für 150 Mark gibt es sonst nirgends, außerdem hat AMD mit der 350-MHz-Variante den einzigen brauchbaren Spieleprozessor für unter 100 Mark im Angebot. Anfang dieses Jahres folgte der K6-3, mit dem Intels Pentium III Paroli geboten werden sollte.

Mit dem K6-2 führte AMD erstmals einen eigenen Satz zusätzlicher Multimedia-Befehle ein, die 3D-basierten Programmen auf die Sprünge helfen sollen. Die 3Dnow genannten Erweiterungen können Spiele schneller machen, müssen dazu aber speziell angesprochen werden. Das geschieht am besten direkt über das entsprechende Spiel. Die Liste der optimierten Titel ist durchaus ansehnlich, umfaßt etliche wichtige Spiele und kann begutachtet werden unter:

→ www.amdzone.com/3dnow/games. html.

Technik

Technisch ist die K6-Familie trotz des ältlichen Sockel 7 auf der Höhe der Zeit. Hohe Taktraten, 100 MHz Systemtakt und der 3D-Befehlssatz entsprechen dem, was eine moderne CPU leisten muß. Einzigartig ist das Tri-Level-Cache-Konzept des K6-3: Er hat zusätzliche 256 KByte (mit vollem Prozessortakt laufenden) Speicher auf dem Chipkern integriert, die als L2-Cache fungieren. Deshalb mutiert bei K6-3-Systemen der hierfür eigentlich vorgesehene, nur mit dem Systemtakt laufende Cache auf dem Mainboard zum L3-Cache.

Dank Sockel-7-Konzept hat die K6-Reihe besonders unter Auf- und Umrüstern viele Anhänger. Falls es die nötigen Spannungen bereithält, läßt sich zur Not auch ein älteres Mainboard noch einsetzen.

AMD K6-2: billige CPU mit ausreichenden Leistungen.

Eine neue Hauptplatine lohnt sich trotzdem: Platinen werden recht billig angeboten, können die 100 MHz Systemtakt nutzen, und bei vielen Modelle dürfen Sie auch altes EDO-RAM weiter verwenden. Daß es bei vielen Systemen technische Probleme gibt – etliche Boards mit Aladdin-Chipsatz haben etwa eine Abneigung gegen moderne Grafikkarten – liegt letzten Endes nicht am Prozessor.

Preis/Leistung

Im Testfeld reihten sich die K6-Prozessoren fast durchgehend am unteren Ende ein. Besonders der K6-2 mit 350 MHz hatte teilweise arg zu kämpfen. Da AMD den K6-2 jedoch erfreulich günstig anbietet, sind die CPUs im Low-End-Bereich trotzdem eine interessante Alternative. Als schlechteres Angebot erscheint der jüngere K6-3. Zwar ist er seinem Stallkollegen bei gleicher Taktfrequenz um einige Prozent voraus, reicht aber bei Spielen zumeist nicht an Intels Celeron heran. Da sein Preis für diese Darbietung ziemlich happig ist, sollten Spieler den K6-3 links liegen lassen und sich lieber die 2er-Variante zulegen.

Zukunft

Etwas verwirrend ist die Modellpolitik, die AMD fährt. Der K6-3 sollte eigentlich schon seit Wochen in einer 500-MHz-Variante erhältlich sein. Auf Nachfrage war er jedoch nirgendwo zu haben; auch die AMD-Homepage schweigt sich aus. Seltsamerweise wurden die 500 MHz hingegen für den Oldie K6-2 angekündigt. Damit geht auch bei der AMD-Billig-Baureihe das Taktfrequenz-Verwirrspiel weiter. Eine 475-MHz-Version (5 x 95 MHz) tauchte kurzzeitig in den Läden auf, ist inzwischen aber aus der Produktpalette wieder verschwunden. Trotz Athlon wird die K6-Reihe zumindest mittelfristig eine Zukunft haben: Der Systemtakt soll 2000 auf 133 MHz angehoben, der K6-3 künftig auf Kupferbasis produziert werden.

Fazit

Unser Urteil fällt geteilt aus: Wenn der Preis für Sie eine größere Rolle spielt als die Leistung, ist der K6-2 ein attraktives Angebot. Eher abraten muß man aus Spielersicht dagegen vom K6-3: Für ein paar Prozent mehr Power legen Sie mehr als das Doppelte auf den Tisch. MG

GameStar-Prozessorindex

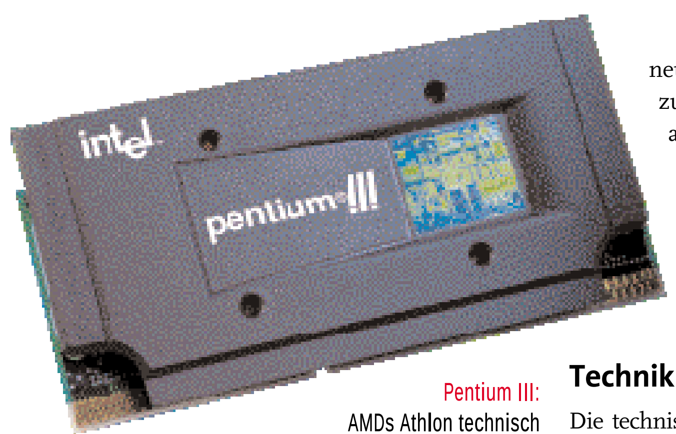
Die Zahl gibt an, wie wir das Preis-Leistungs-Verhältnis des Prozessors bewerten. Je höher der Wert, um so mehr Leistung bietet die CPU fürs Geld. Wie der Index ermittelt wird, lesen Sie auf Seite 240, »So wurde getestet«.

Prozessor	Preis	Index
AMD K6-2/350	ca. 100 Mark	561
AMD K6-2/400	ca. 120 Mark	580
AMD K6-2/450	ca. 150 Mark	541
AMD K6-3/400	ca. 250 Mark	373
AMD K6-3/450	ca. 350 Mark	303

Der Dauerbrenner

Intel Pentium II/III

Aus sieben Modellen kann man bei Intels Paradereihe auswählen. Die Preisunterschiede sind dabei größer, als es das Leistungsgefälle rechtfertigt.



Pentium III: AMDs Athlon technisch unterlegen.

Trotz des Celeron-Erfolgs sind die klassischen Pentiums sowohl mengen- als auch umsatzmäßig immer noch das Hauptstandbein von Intel. Das zeigt schon ein Blick auf die Preisliste: Mit den Top-Modellen verdient der Prozessorgigant richtig gutes Geld. Ein PIII/600 etwa kostet knapp 1.500 Mark – dafür sollte man auch ein Stück Hightech erwarten dürfen. Ist er im Grunde auch, doch andererseits hat sich seit den Anfangstagen des 350ers, des ersten Pentiums mit 100 MHz Systemtakt, recht wenig getan. Der mit großem Brimborium Anfang des Jahres eingeführte Pentium III weist als einzige echte Neuerung die sogenannte ISSE auf, einen Satz von 70 neuen Befehlen. Im Gegensatz zu AMDs 3Dnow soll ISSE aber nicht in erster Linie als Spiele-Turbo dienen. Auch »ernsthafte« Applikationen wie Video-Editing, MPEG-Kodierung und Internet-Anwendungen können davon profitieren.

GameStar-Prozessorindex

Die Zahl gibt an, wie wir das Preis-Leistungs-Verhältnis des Prozessors bewerten. Je höher der Wert, um so mehr Leistung bietet die CPU fürs Geld. Wie der Index ermittelt wird, lesen Sie auf Seite 240, »So wurde getestet«.

Prozessor	Preis	Index
Pentium II/350	ca. 340 Mark	425
Pentium II/400	ca. 350 Mark	515
Pentium II/450	ca. 400 Mark	530
Pentium III/450	ca. 400 Mark	526
Pentium III/500	ca. 560 Mark	444
Pentium III/550	ca. 970 Mark	272
Pentium III/600	ca. 1.370 Mark	215

Technik

Die technischen Eckdaten sind bei der zweiten und dritten Pentium-Generation bis auf die Taktraten gleich: 32 KByte L1-Cache, ein 512 KByte großer, mit halbem Prozessortakt betriebener L2-Cache und 100 MHz Systemtakt. Zwar gab es auch vier PII-Varianten von 233 bis 333 MHz mit nur 66 MHz Systemtakt, doch wurden diese von Intel zugunsten des deutlich günstigeren Celeron nach und nach aus der Produktpalette entfernt.

Zum großen Erfolg von Intels Paradeprozessoren hat neben der Performance und der bis dato mangelnden Konkurrenz auch das beachtliche Angebot an Mainboards beigetragen. Ob nackt oder mit allen Arten integrierter Peripherie vom Soundchip bis zum Ethernet-Adapter – die Auswahl an Slot-1-Boards deckt jeden Anspruch mehr als ausreichend ab. Zudem sind die Zeiten, als ein Slot-1-Mainboard teurer war als eins für den Sockel 7, längst vorbei. Modelle mit dem etwas langsameren, ansonsten aber genauso gut funktionierenden Apollo-Chipsatz von Via gibt es schon für weit unter 200 Mark. Der neueste Trend sind Hauptplatinen, die mit dem Intel-Chipsatz i810 bestückt sind. Trotz des im Chipsatz integrierten Grafikbausteins vom Typ i752 sind sie kaum teurer als herkömmliche Boards, allerdings mangels 3D-Leistung auch kaum für Spieler geeignet.

Preis/Leistung

Wenig Überraschendes ergab sich bei unseren Benchmark-Messungen: Schneller als Celeron und K6, langsamer als Athlon, so lautet das Ergebnis. Praktisch ist das breite Angebot an Modellen; vom Mittelklasse-350er bis zum Highend-600er bietet Intel für jeden Anspruch die passende CPU. Der Unterschied zwischen den einzelnen Prozessoren ist dabei ziemlich gleichmäßig. Da dies auf das Preisgefüge nicht zutrifft, liegen die Werte bei unserem GameStar-Index doch recht weit auseinander. Die Pentium III-Varianten mit 550 und vor allem 600 MHz sind unverhältnismäßig teuer, der PII/350 kaum günstiger als der 400er.

Zukunft

Intel konzentriert sich demnächst ganz auf den Pentium III, die ISSE-losen PII-Modelle laufen aus. An Neuheiten ist einiges zu erwarten: Auf der Liste stehen unter anderem die Umstellung auf 0,18 Mikron und Kupferfertigung (Codename Coppermine), 133 MHz Systemtakt, ein schnellerer, direkt auf dem Chip untergebrachter L2-Cache sowie Taktraten jenseits der 600 MHz. Außerdem soll der Pentium III nicht mehr allein dem Slot 1 vorbehalten bleiben; eine Sockel-370-Variante wird aller Voraussicht nach noch 1999 kommen.

Fazit

Ein nicht zu verachtender Vorteil der PII/III-Reihe ist die in Verbindung mit einem BX-Chipsatz absolute Problemlosigkeit im Alltagsbetrieb. Dennoch können wir nicht alle sieben Prozessoren uneingeschränkt empfehlen. Ein wirklich gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bieten momentan nur PII/400, PIII/450 sowie der Pentium III mit 500 MHz. MG



Der Pentium-Killer

AMD Athlon

Speed-Freaks müssen einen neuen Namen lernen: Beim Kampf um die Krone der Spieleprozessoren geht AMD erstmals als Sieger hervor.

Seit einigen Wochen ist der Athlon offiziell erhältlich. Der Wirbel, den er seitdem verursachte, war ähnlich groß wie zuletzt bei der Einführung des Pentium II. Was ist passiert? Erstmals hat David AMD, seit Jahren im Clinch mit Goliath Intel, einen großen Treffer gelandet. Mit dem Athlon kann AMD auf eine Prozessorreihe verweisen, die ihren Pentium-Pendants in fast allen Belangen überlegen ist. Prompt hagelte es reihenweise Testsiege, was wiederum hektisches Handeln bei Intel auslöste. Das gipfelte in dem »Hinweis« an die Industrie, daß der begehrte BX-Chipsatz für Pentium-Mainboards knapp sei; ein fragwürdiger Versuch, potentielle Athlon-Supporter zum Umdenken zu bewegen.

Technik

Äußerlich gleicht der Athlon älteren PII-Prozessoren. Er verwendet auch einen ähnlichen, allerdings nicht Pentium-kompatiblen Steckplatz, genannt Slot A. Eines der Architektur-Highlights ist das bereits bei Digitals Alpha-Prozessor verwendete Busprotokoll namens EV6, das die CPU-Daten mit sehr schnellen 200 MHz auf die Reise schickt, dabei aber mit 100-MHz-RAM auskommt. Ein weiterer Vorteil ist der auf dem Chip befindliche L2-Cache-Controller, der verschiedenste Speichergrößen bis zu 8 MByte verwalten kann und zudem – je nach angedachtem Preis- und Einsatzbereich – unterschiedliche Cache-Geschwindigkeiten erlaubt.

Daß die Sonne am Athlon-Himmel dennoch nicht ganz ungetrübt strahlt, hängt nur indirekt mit AMD zusammen. Das Problem sind die noch sehr teuren Mainboards: Obwohl genügend Chipsätze vom Typ Irongate zur Verfügung stehen, kommt die Produktion nur schleppend in Gang. Bis weit in den September hinein waren lediglich Modelle von MSI und FIC verfügbar, und selbst die zumeist nur als Bestandteil von PC-Komplettsystemen. Inzwischen haben aber fast alle wichtigen Hersteller Athlon-Platinen angekündigt, etliche sollen schon im Oktober, auch einzeln, zu kaufen sein.



AMD Athlon: Geballte Leistung zu sattem Preis.

Preis/Leistung

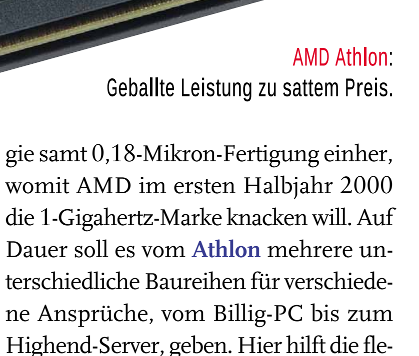
Die Leistungswerte der vier Athlons bestätigen den Trend, den unser Test der 600-MHz-Variante in der letzten Ausgabe andeutete: Je nach Programm zieht der AMD-Prozessor dem gleichgetakteten Pentium-Rivalen um bis zu 20 Prozent davon. Von der FPU-Schwäche bisheriger AMD-Prozessoren ist nichts mehr zu spüren; auch bei Fließkomma-intensivsten Spielen ist der Athlon schneller. Da Intel zudem bislang oberhalb 600 MHz nichts zu bieten hat, steht die 650-MHz-Variante absolut konkurrenzlos da. Daß AMDs Topreihe beim GameStar-Prozessorindex dennoch vergleichsweise schlecht wegkommt, bewirken die Preise. Mit einer Spanne von fast 600 bis knapp über 2.000 Mark kosten die CPUs zur Zeit etwas mehr als ihre Intel-Pendants. Fraglich bleibt, ob AMD in der Lage sein wird, die häufigen Preissenkungen des Konkurrenten mitzumachen.

Zukunft

Vorerst wird sich AMD auf die weitere Erhöhung der Taktraten beschränken. Noch im Oktober soll ein 700-MHz-Modell folgen, bis Jahresende will man bei 800 MHz angelangt sein. Damit geht die Umstellung auf die Kupfertechnologie samt 0,18-Mikron-Fertigung einher, womit AMD im ersten Halbjahr 2000 die 1-Gigahertz-Marke knacken will. Auf Dauer soll es vom Athlon mehrere unterschiedliche Baureihen für verschiedene Ansprüche, vom Billig-PC bis zum Highend-Server, geben. Hier hilft die flexible Architektur, die L2-Cache-Größen bis zu 8 MByte bei unterschiedlichen Geschwindigkeiten (gedrittelter, halber oder voller Prozessortakt) erlaubt.

Fazit

Im Prinzip sollte dem Power-User die Wahl in der Prozessor-Oberklasse leicht fallen: Der Athlon zieht der Konkurrenz davon, ohne deshalb teurer zu sein. Solange die diversen Probleme rund ums passende Mainboard nicht aus dem Weg geräumt sind, stellt AMDs Vorzeige-Prozessor aber kein Muß, sondern nur eine höchst spannende Alternative dar. MG



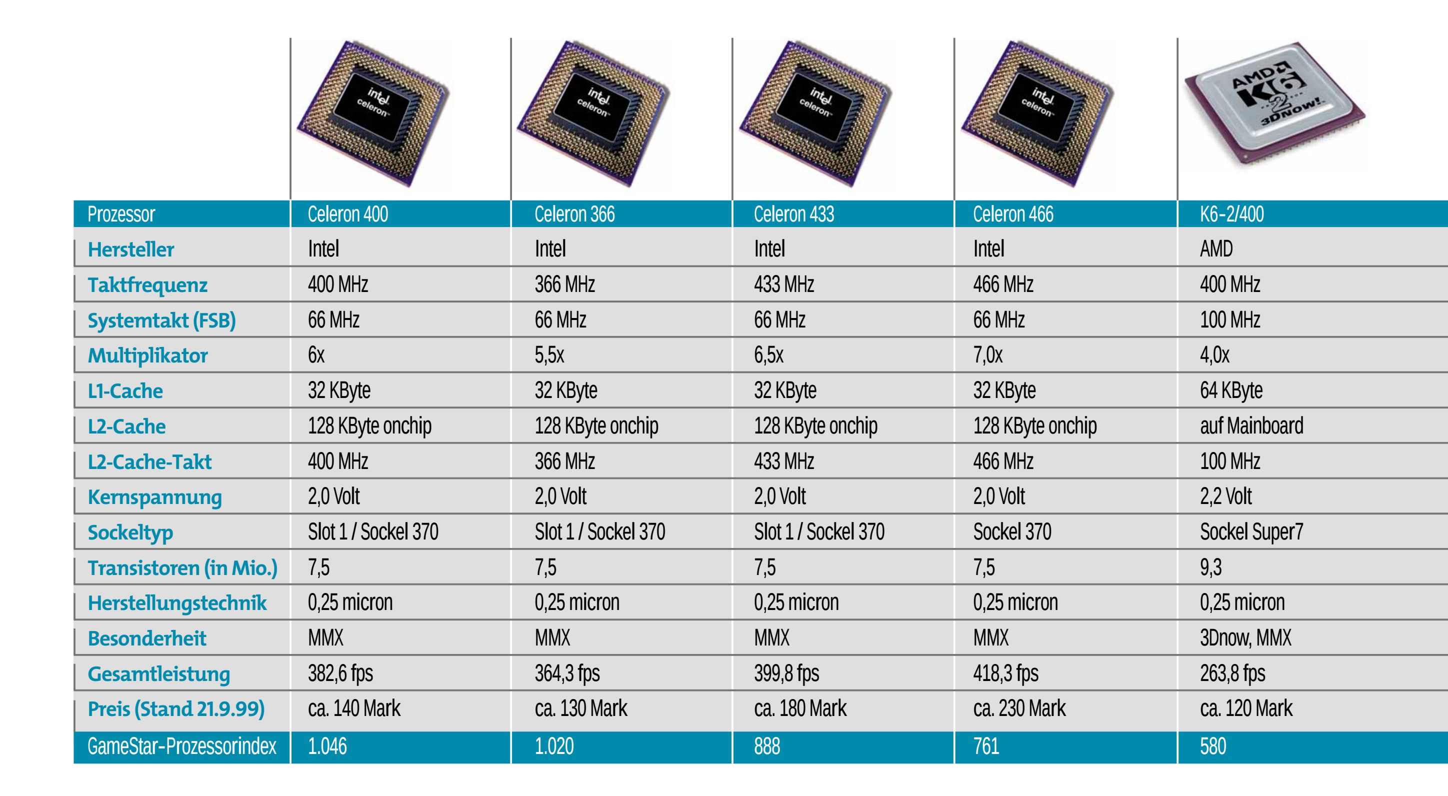
GameStar-Prozessorindex

Die Zahl gibt an, wie wir das Preis-Leistungs-Verhältnis des Prozessors bewerten. Je höher der Wert, um so mehr Leistung bietet die CPU fürs Geld. Wie der Index ermittelt wird, lesen Sie auf Seite 240, »So wurde getestet«.

Athlon 500	ca. 590 Mark	490
Athlon 550	ca. 1.050 Mark	300
Athlon 600	ca. 1.450 Mark	238
Athlon 650	ca. 2.050 Mark	182

Alle Prozessoren auf einen Blick

Zahlen und Fakten

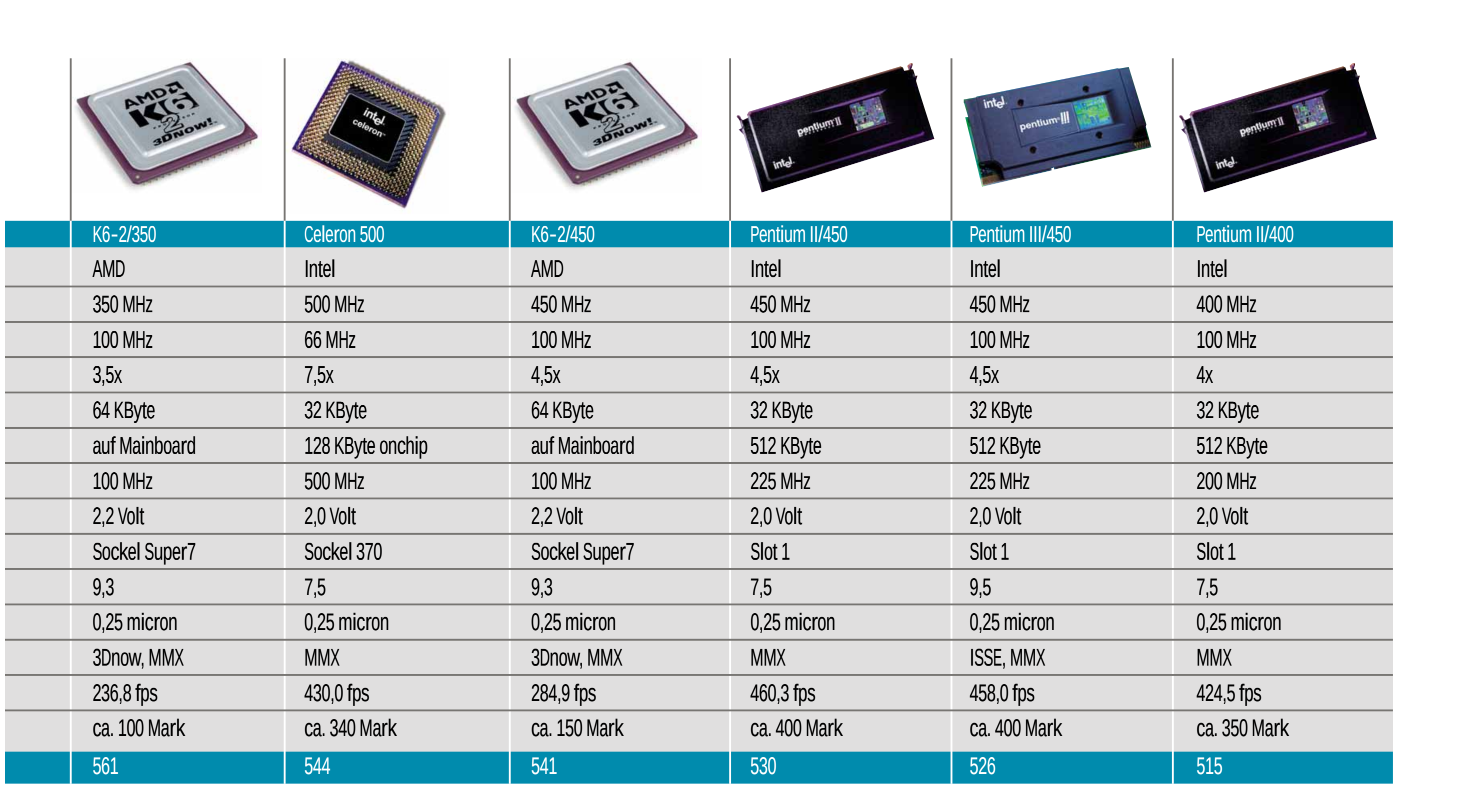


Prozessor	Celeron 400	Celeron 366	Celeron 433	Celeron 466	K6-2/400
Hersteller	Intel	Intel	Intel	Intel	AMD
Taktfrequenz	400 MHz	366 MHz	433 MHz	466 MHz	400 MHz
Systemtakt (FSB)	66 MHz	66 MHz	66 MHz	66 MHz	100 MHz
Multiplikator	6x	5,5x	6,5x	7,0x	4,0x
L1-Cache	32 KByte	32 KByte	32 KByte	32 KByte	64 KByte
L2-Cache	128 KByte onchip	128 KByte onchip	128 KByte onchip	128 KByte onchip	auf Mainboard
L2-Cache-Takt	400 MHz	366 MHz	433 MHz	466 MHz	100 MHz
Kernspannung	2,0 Volt	2,0 Volt	2,0 Volt	2,0 Volt	2,2 Volt
Sockeltyp	Slot 1 / Sockel 370	Slot 1 / Sockel 370	Slot 1 / Sockel 370	Sockel 370	Sockel Super7
Transistoren (in Mio.)	7,5	7,5	7,5	7,5	9,3
Herstellungstechnik	0,25 micron	0,25 micron	0,25 micron	0,25 micron	0,25 micron
Besonderheit	MMX	MMX	MMX	MMX	3Dnow, MMX
Gesamtleistung	382,6 fps	364,3 fps	399,8 fps	418,3 fps	263,8 fps
Preis (Stand 21.9.99)	ca. 140 Mark	ca. 130 Mark	ca. 180 Mark	ca. 230 Mark	ca. 120 Mark
GameStar-Prozessorindex	1.046	1.020	888	761	580

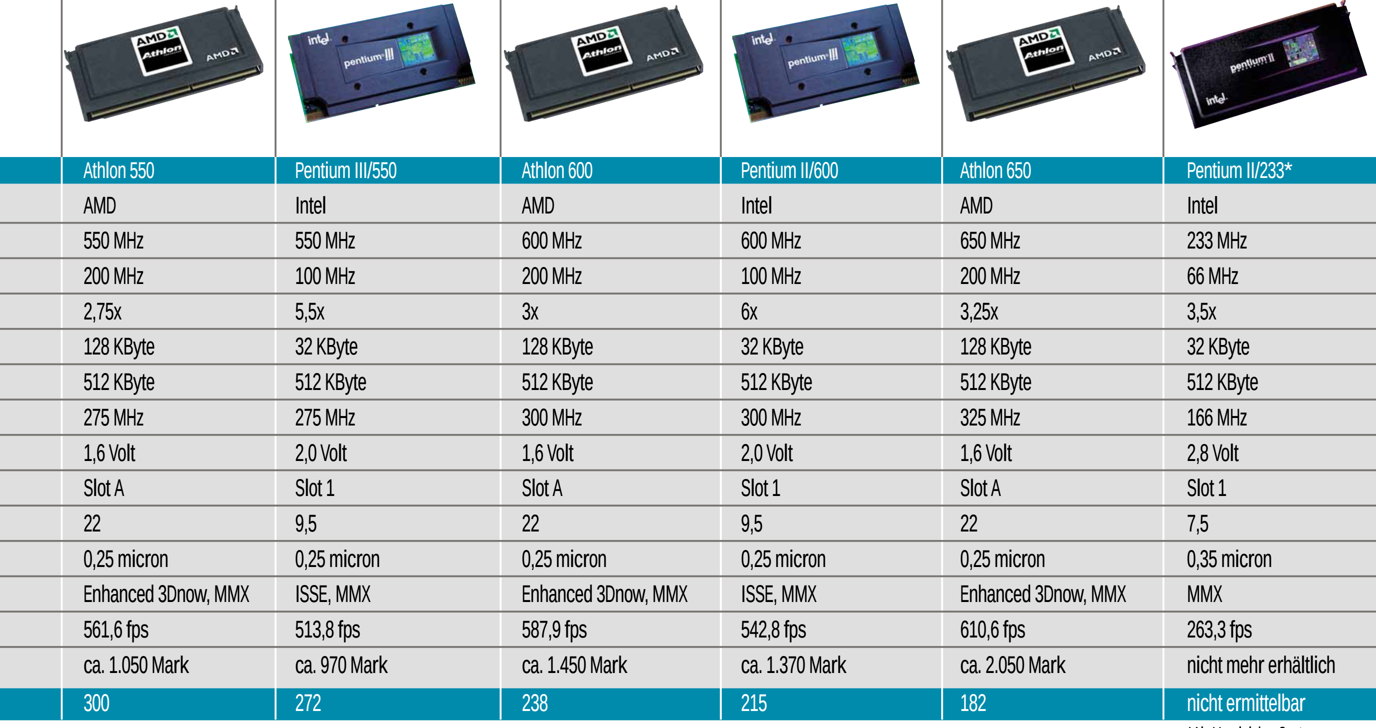
Prozessor	Athlon 500	Pentium III/500	Pentium II/350	K6-3/400	K6-3/450
Hersteller	AMD	Intel	Intel	AMD	AMD
Taktfrequenz	500 MHz	500 MHz	350 MHz	400 MHz	450 MHz
Systemtakt (FSB)	200 MHz	100 MHz	100 MHz	100 MHz	100 MHz
Multiplikator	2,5x	5x	3,5x	4,0x	4,5x
L1-Cache	128 KByte	32 KByte	32 KByte	64 KByte	64 KByte
L2-Cache	512 KByte	512 KByte	512 KByte	256 KByte	256 KByte
L2-Cache-Takt	250 MHz	250 MHz	175 MHz	400 MHz	450 MHz
Kernspannung	1,6 Volt	2,0 Volt	2,0 Volt	2,4 Volt	2,4 Volt
Sockeltyp	Slot A	Slot 1	Slot 1	Sockel Super7	Sockel Super7
Transistoren (in Mio.)	22	9,5	7,5	21,3	21,3
Herstellungstechnik	0,25 micron	0,25 micron	0,25 micron	0,25 micron	0,25 micron
Besonderheit	Enhanced 3Dnow, MMX	ISSE, MMX	MMX	3Dnow, MMX	3Dnow, MMX
Gesamtleistung	537,4 fps	498,7 fps	380,1 fps	305,2 fps	325,6 fps
Preis (Stand 21.9.99)	ca. 590 Mark	ca. 560 Mark	ca. 340 Mark	ca. 250 Mark	ca. 350 Mark
GameStar-Prozessorindex	490	444	425	373	303



Hier finden Sie die aktuellen Preise, technischen Daten und GameStar-Indexwerte aller 21 getesteten Prozessoren im Überblick.



K6-2/350	Celeron 500	K6-2/450	Pentium II/450	Pentium III/450	Pentium II/400
AMD	Intel	AMD	Intel	Intel	Intel
350 MHz	500 MHz	450 MHz	450 MHz	450 MHz	400 MHz
100 MHz	66 MHz	100 MHz	100 MHz	100 MHz	100 MHz
3,5x	7,5x	4,5x	4,5x	4,5x	4x
64 KByte	32 KByte	64 KByte	32 KByte	32 KByte	32 KByte
auf Mainboard	128 KByte onchip	auf Mainboard	512 KByte	512 KByte	512 KByte
100 MHz	500 MHz	100 MHz	225 MHz	225 MHz	200 MHz
2,2 Volt	2,0 Volt	2,2 Volt	2,0 Volt	2,0 Volt	2,0 Volt
Sockel Super7	Sockel 370	Sockel Super7	Slot 1	Slot 1	Slot 1
9,3	7,5	9,3	7,5	9,5	7,5
0,25 micron	0,25 micron	0,25 micron	0,25 micron	0,25 micron	0,25 micron
3Dnow, MMX	MMX	3Dnow, MMX	MMX	ISSE, MMX	MMX
236,8 fps	430,0 fps	284,9 fps	460,3 fps	458,0 fps	424,5 fps
ca. 100 Mark	ca. 340 Mark	ca. 150 Mark	ca. 400 Mark	ca. 400 Mark	ca. 350 Mark
561	544	541	530	526	515



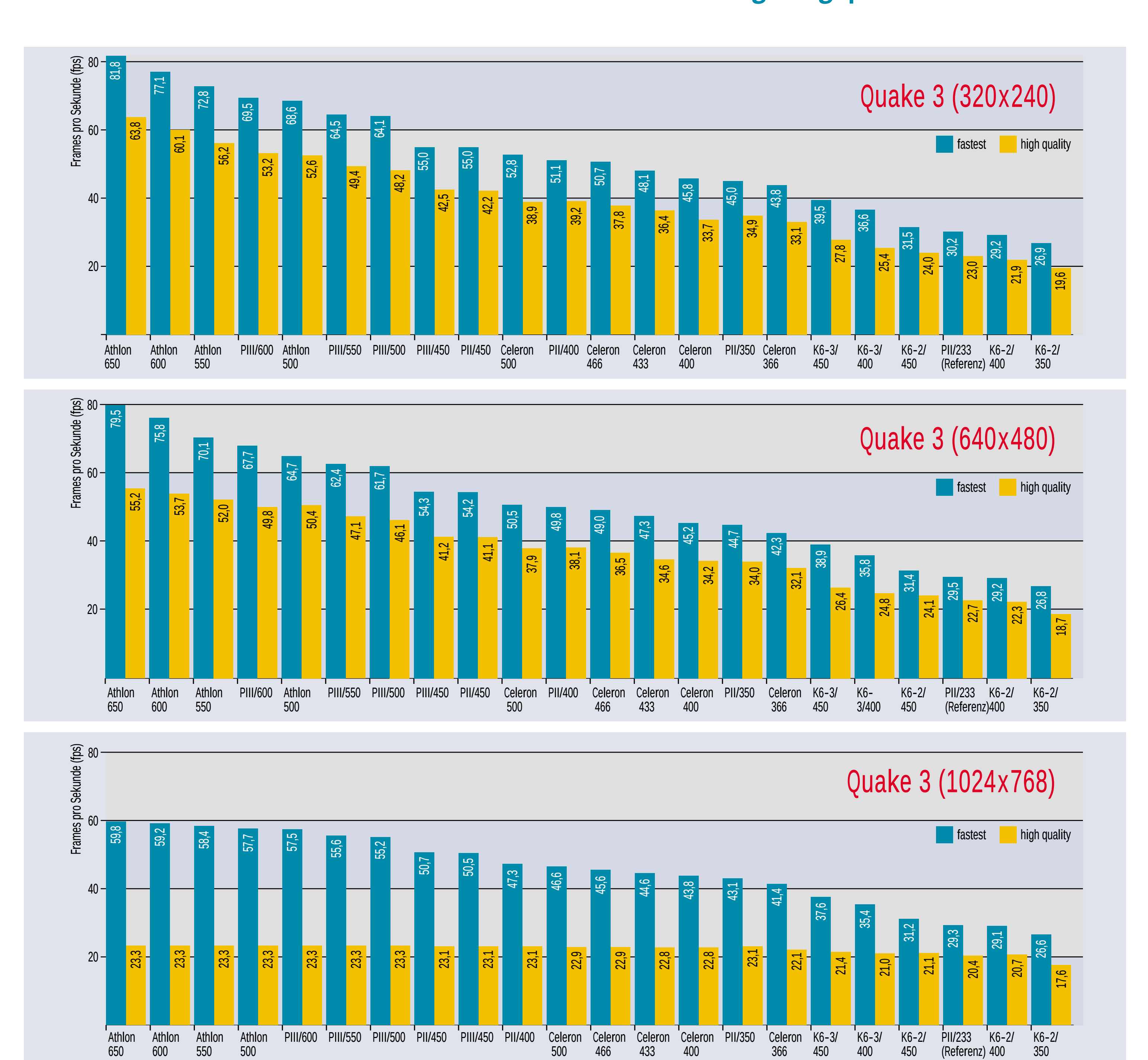
Athlon 550	Pentium III/550	Athlon 600	Pentium II/600	Athlon 650	Pentium II/233*
AMD	Intel	AMD	Intel	AMD	Intel
550 MHz	550 MHz	600 MHz	600 MHz	650 MHz	233 MHz
200 MHz	100 MHz	200 MHz	100 MHz	200 MHz	66 MHz
2,75x	5,5x	3x	6x	3,25x	3,5x
128 KByte	32 KByte	128 KByte	32 KByte	128 KByte	32 KByte
512 KByte	512 KByte	512 KByte	512 KByte	512 KByte	512 KByte
275 MHz	275 MHz	300 MHz	300 MHz	325 MHz	166 MHz
1,6 Volt	2,0 Volt	1,6 Volt	2,0 Volt	1,6 Volt	2,8 Volt
Slot A	Slot 1	Slot A	Slot 1	Slot A	Slot 1
22	9,5	22	9,5	22	7,5
0,25 micron	0,25 micron	0,25 micron	0,25 micron	0,25 micron	0,35 micron
Enhanced 3Dnow, MMX	ISSE, MMX	Enhanced 3Dnow, MMX	ISSE, MMX	Enhanced 3Dnow, MMX	MMX
561,6 fps	513,8 fps	587,9 fps	542,8 fps	610,6 fps	263,3 fps
ca. 1.050 Mark	ca. 970 Mark	ca. 1.450 Mark	ca. 1.370 Mark	ca. 2.050 Mark	nicht mehr erhältlich
300	272	238	215	182	nicht ermittelbar

*Als Vergleichs-System

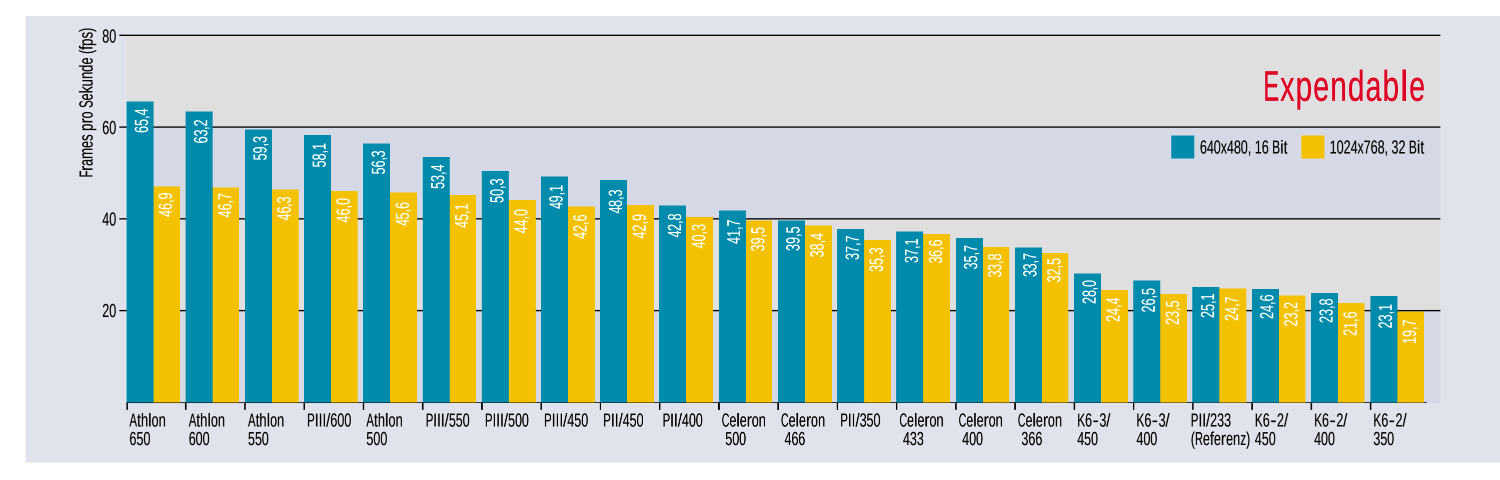
Benchmark-Ergebnisse im Überblick

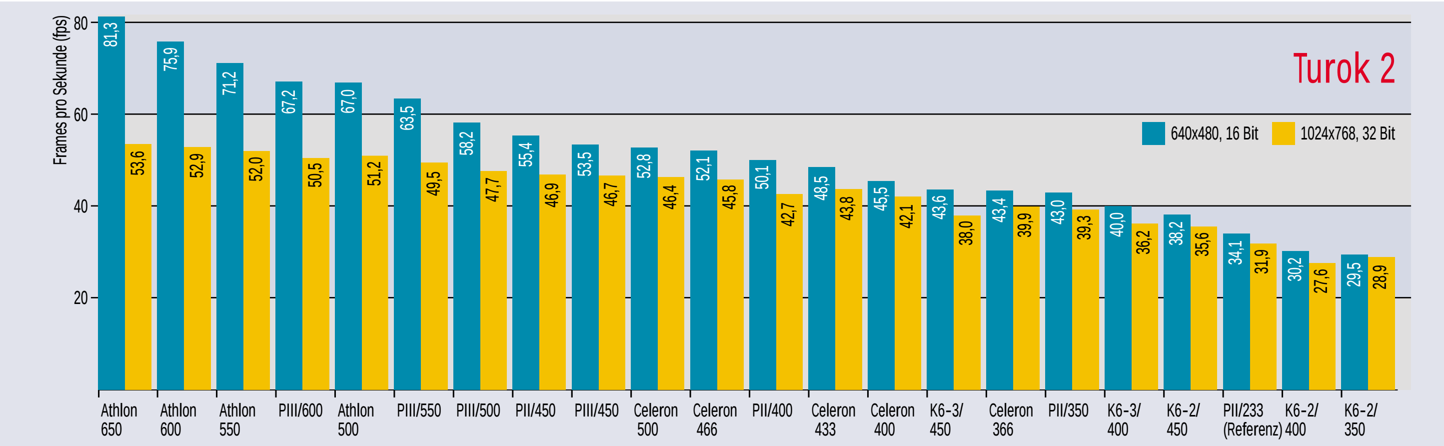
Leistungsbilanz

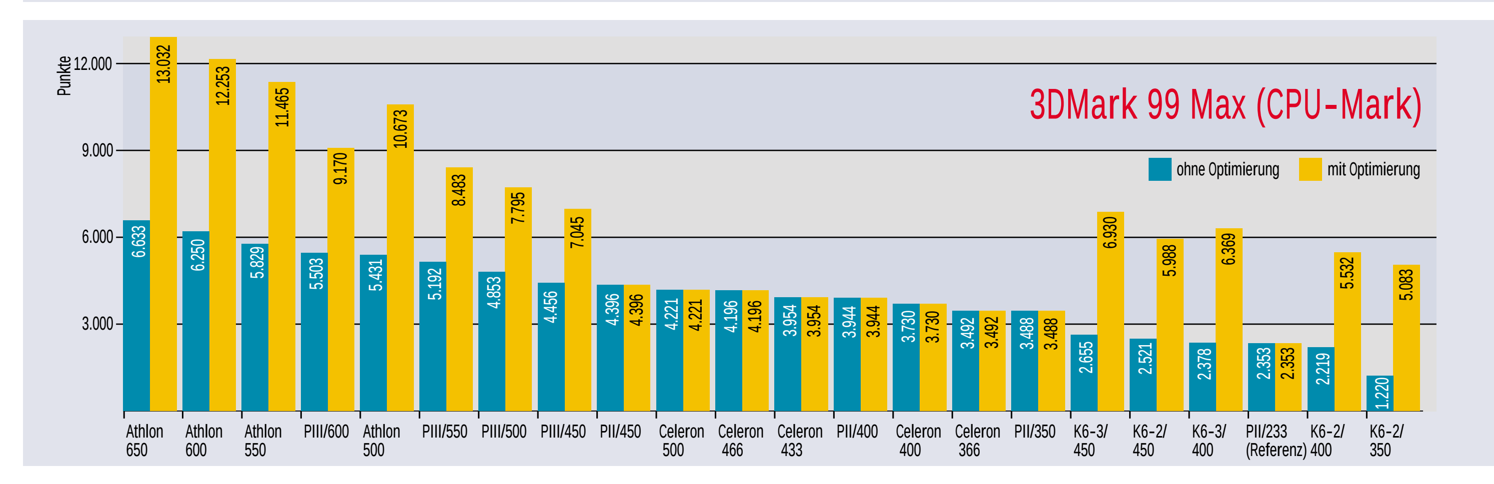
Auf diesen zwei Seiten finden Sie alle Meßwerte der 21 getesteten Prozessoren. Wir errechnen daraus den GameStar-Prozessorindex, der in Zukunft monatlich an die veränderte Preislage angepaßt wird.

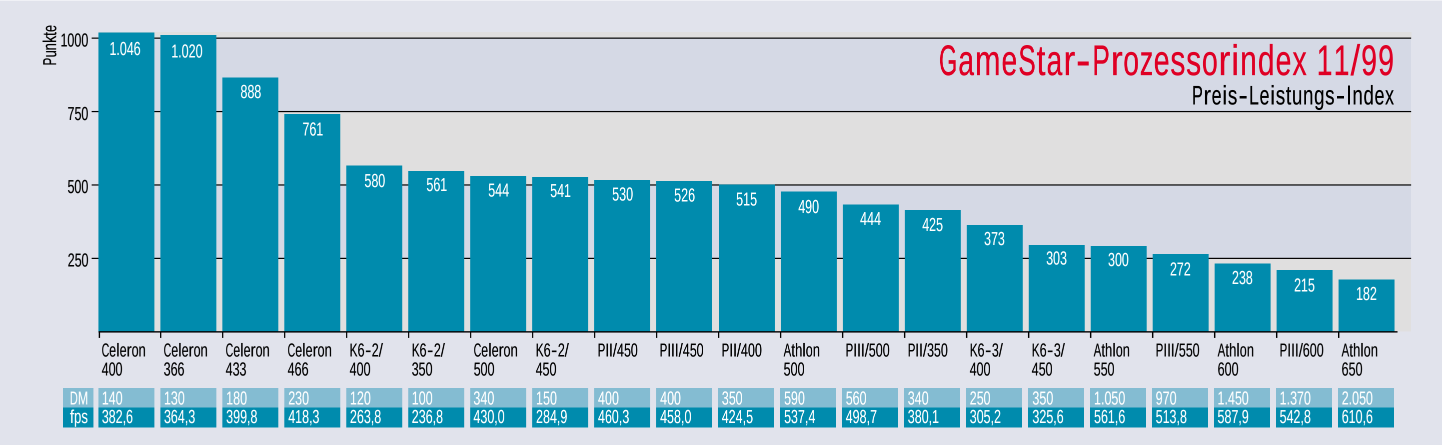



AMD
Athlon
700


Expendable
640x480, 16 Bit
1024x768, 32 Bit
Frames pro Sekunde (fps)
80
60
40
20
Athlon 650: 65,4 / 46,9
Athlon 600: 63,2 / 46,7
Athlon 550: 59,3 / 46,3
PIII/600: 58,1 / 46,0
Athlon 500: 56,3 / 45,6
PIII/550: 53,4 / 45,1
PIII/500: 50,3 / 44,0
PIII/450: 49,1 / 42,6
PII/450: 48,3 / 42,9
PII/400: 42,8 / 40,3
Celeron 500: 41,7 / 39,5
Celeron 466: 39,5 / 38,4
PII/350: 37,7 / 35,3
Celeron 433: 37,1 / 36,6
Celeron 400: 35,7 / 33,8
Celeron 366: 33,7 / 32,5
K6-3/450: 28,0 / 24,4
K6-3/400: 26,5 / 23,5
PII/233 (Referenz): 25,1 / 24,7
K6-2/450: 24,6 / 23,2
K6-2/400: 23,8 / 21,6
K6-2/350: 23,1 / 19,7


Turok 2
640x480, 16 Bit
1024x768, 32 Bit
Frames pro Sekunde (fps)
80
60
40
20
Athlon 650: 81,3 / 53,6
Athlon 600: 75,9 / 52,9
Athlon 550: 71,2 / 52,0
PIII/600: 67,2 / 50,5
Athlon 500: 67,0 / 51,2
PIII/550: 63,5 / 49,5
PIII/500: 58,2 / 47,7
PII/450: 55,4 / 46,9
PIII/450: 53,5 / 46,7
Celeron 500: 52,8 / 46,4
Celeron 466: 52,1 / 45,8
PII/400: 50,1 / 42,7
Celeron 433: 48,5 / 43,8
Celeron 400: 45,5 / 42,1
K6-3/450: 43,6 / 38,0
Celeron 366: 43,4 / 39,9
PII/350: 43,0 / 39,3
K6-3/400: 40,0 / 36,2
K6-2/450: 38,2 / 35,6
PII/233 (Referenz): 34,1 / 31,9
K6-2/400: 30,2 / 27,6
K6-2/350: 29,5 / 28,9


3DMark 99 Max (CPU-Mark)
ohne Optimierung
mit Optimierung
Punkte
12.000
9.000
6.000
3.000
Athlon 650: 6.633 / 13.032
Athlon 600: 6.250 / 12.253
Athlon 550: 5.829 / 11.465
PIII/600: 5.503 / 9.170
Athlon 500: 5.431 / 10.673
PIII/550: 5.192 / 8.483
PIII/500: 4.853 / 7.795
PIII/450: 4.456 / 7.045
PII/450: 4.396 / 4.396
Celeron 500: 4.221 / 4.221
Celeron 466: 4.196 / 4.196
Celeron 433: 3.954 / 3.954
PII/400: 3.944 / 3.944
Celeron 400: 3.730 / 3.730
Celeron 366: 3.492 / 3.492
PII/350: 3.488 / 3.488
K6-3/450: 2.655 / 6.930
K6-2/450: 2.521 / 5.988
K6-3/400: 2.378 / 6.369
PII/233 (Referenz): 2.353 / 2.353
K6-2/400: 2.219 / 5.532
K6-2/350: 1.220 / 5.083


GameStar-Prozessorindex 11/99
Preis-Leistungs-Index
Punkte
1000
750
500
250
Celeron 400: 1.046 DM 140 fps 382,6
Celeron 366: 1.020 DM 130 fps 364,3
Celeron 433: 888 DM 180 fps 399,8
Celeron 466: 761 DM 230 fps 418,3
K6-2/400: 580 DM 120 fps 263,8
K6-2/350: 561 DM 100 fps 236,8
Celeron 500: 544 DM 340 fps 430,0
K6-2/450: 541 DM 150 fps 284,9
PII/450: 530 DM 400 fps 460,3
PIII/450: 526 DM 400 fps 458,0
PII/400: 515 DM 350 fps 424,5
Athlon 500: 490 DM 590 fps 537,4
PIII/500: 444 DM 560 fps 498,7
PII/350: 425 DM 340 fps 380,1
K6-3/400: 373 DM 250 fps 305,2
K6-3/450: 303 DM 350 fps 325,6
Athlon 550: 300 DM 1.050 fps 561,6
PIII/550: 272 DM 970 fps 513,8
Athlon 600: 238 DM 1.450 fps 587,9
PIII/600: 215 DM 1.370 fps 542,8
Athlon 650: 182 DM 2.050 fps 610,6

Chipsätze im Überblick

Kontroll-Rat

Der beste Prozessor nützt nichts ohne passendes Mainboard samt ordentlichen Steuerbausteinen.

Ein typisches BX-Mainboard mit North- und Southbridge (rote Kreise).

Er ist klein, schwarz und unscheinbar. Und trotzdem gehört er zu den wichtigsten Komponenten im PC. Die Rede ist vom Mainboard-Chipsatz, der etliche elementare Dinge im Rechner regelt. Moderne Chipsätze bestehen meist aus zwei Einzelbausteinen. Das könnte sich in Zukunft wieder ändern: Intel plant seit dem i810 mit mindestens drei Chips, während noch dieses Jahr der SIS 630 für den Slot 1 debütieren soll, der alle Funktionen auf einem Element unterbringt.

Zwei Brücken

Bei den derzeitigen Zwei-Chip-Lösungen werden die Aufgaben ordentlich verteilt. Der eine, auch »Northbridge« genannt, bestimmt den möglichen System- und Speichertakt, die Anzahl der Steckplätze (AGP, PCI, ISA), das AGP-Handling und nicht zuletzt die Art und maximale Größe des Hauptspeichers. Auch ein eventuell integrierter Grafikcontroller findet hier seinen Platz.

Vergleichsweise bescheiden nimmt sich dagegen der Aufgabenbereich des »Southbridge« aus. Dieser Baustein ist hauptsächlich für die Ein- und Ausgabe zuständig. Darunter fällt etwa die Ansteuerung des ISA-Busses (samt Bereitstellung der DMA-Kanäle), der Schnittstellen- und USB-Support sowie das Transferprotokoll für CD-ROMs und Festplatten (UDMA). Auf manchen Southbridges sind zudem die Funktionen eines Soundchips untergebracht.

Da Mainboards hauptsächlich nach dem darauf befindlichen Chipsatz eingeteilt werden, ist beim Platinenkauf Vorsicht angesagt. Besonders für Slot-1- und Sockel-370-Prozessoren existieren verschiedene, sich in ihrer Funktionalität erheblich unterscheidende Bausteine, die sich im weiteren PC-Leben durchaus als Bremsklotz erweisen können. Deshalb haben wir die wichtigsten aktuellen Chipsätze samt der entscheidenden Features für Sie in zwei Tabellen kurz zusammengefaßt. MG

Chipsätze für Sockel 7

Name	Apollo MVP3	Apollo MVP4	Aladdin V	5591/5595	530
Hersteller	VIA	VIA	ALI	SIS	SIS
Systemtakt	66-100 MHz	66-100 MHz	66-100 MHz	66-100 MHz	66-100 MHz
Speichertakt	66-100 MHz	66-100 MHz	66-100 MHz	66-100 MHz	66-100 MHz
AGP max.	2x	2x	2x	2x	2x
PCI-Slots max. (Master)	5	5	5	5	5
Speicher max.	1 GByte	1 GByte	1 GByte	768 MByte	1,5 GByte
L2-Cache max.	2 MByte	2 MByte	1 MByte	1 MByte	2 MByte
Cacheable Area max.	512 MByte	512 MByte	512 MByte	256 MByte	256 MByte
Speicher AGP-synchron[1]	ja	ja	nein	nein	nein
Grafik-Funktionalität	nein	ja (Trident Bl. 3D)	nein	nein	ja (SIS 6320)
Sound-Funktionalität	nein	ja (AC-97)	nein	nein	nein

Chipsätze für Slot-1 und Sockel-370

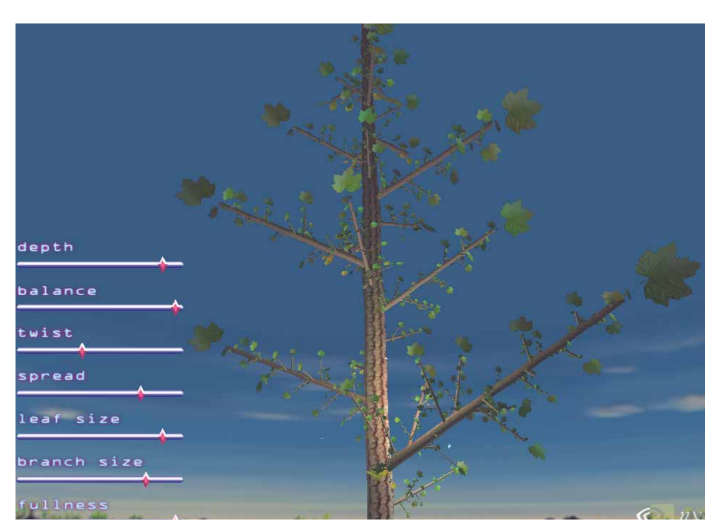
Name	620	Apollo Pro	Apollo Pro+	Apollo Pro 133	Aladdin-Pro II	BX	LX	EX	ZX	i810
Hersteller	SIS	VIA	VIA	VIA	ALI	Intel	Intel	Intel	Intel	Intel
Systemtakt	66-100 MHz	66-100 MHz	66-100 MHz	66-100 MHz	66-100 MHz	66-100 MHz	66 MHz	66 MHz	66-100 MHz	66-100 MHz
Speichertakt	66-100 MHz	66-100 MHz	66-100 MHz	66-133 MHz	66-100 MHz	66-100 MHz	66 MHz	66 MHz	66-100 MHz	66-100 MHz
AGP max.	2x	2x	2x	2x	2x	2x	2x	2x	2x	2x
PCI-Slots max.[2]	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5
Speicher max.	1,5 GByte	1 GByte	1 GByte[3]	1 GByte	1 GByte[4]	1 GByte	512 MByte	256 MByte	256 MByte	512 MByte
L2-Cache max.	auf Prozessor	auf Prozessor	auf Prozessor	auf Prozessor	auf Prozessor	auf Prozessor	auf Prozessor	auf Prozessor	auf Prozessor	auf Prozessor
Cache. Area max.	bis zu 1,5 GByte	bis zu 1 GByte	bis zu 1 GByte	bis zu 1 GByte	bis zu 1 GByte	bis zu 1 GByte	bis zu 512 MByte	bis zu 256 MByte	bis zu 256 MByte	bis zu 512 MByte
Speicher AGP-syn.[1]	ja	ja	ja	ja (auch 133/100)	nein	nein	nein	nein	nein	nein
UDMA-Mode	33/66	33	33/66	33/66	33	33	33	33	33	33/66
Grafik-Funkt.	ja (SIS 6320)	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein	ja (i752)
Sound-Funkt.	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein	ja (AC-97)

[1] bedeutet, daß Systemtakt (100 MHz) und Speichertakt (66 MHz) unabhängig voneinander betrieben werden können.
[2] Master [3] EDO: 2 GByte [4] EDO: 1 GByte

Die Grafikrevolution

Polygon-Millionäre

Noch diesen Herbst soll ein neues Grafikzeitalter anbrechen: Die angekündigten 3D-Chips von Nvidia und S3 wollen deutlich mehr als einfach nur wieder ein Stückchen schneller sein.



Beim Tree-Demo von Nvidia besteht einschließlich der Blätter alles aus Polygonen (insgesamt 500.000!). Was selbst den schnellsten Athlon samt TNT 2 Ultra gnadenlos in die Knie zwingt, soll mit einer Geforce 256 absolut flüssig laufen.

Der Jahreswechsel 1999/2000 könnte der mit Abstand aufregendste in der noch kurzen Geschichte der 3D-Karten werden. Mit Nvidia und S3 bringen gleich zwei arrivierte Entwickler eine bei Spiele-Grafikkarten völlig neue Technik an den Start, die das Aussehen zukünftiger Titel radikal verändern soll.

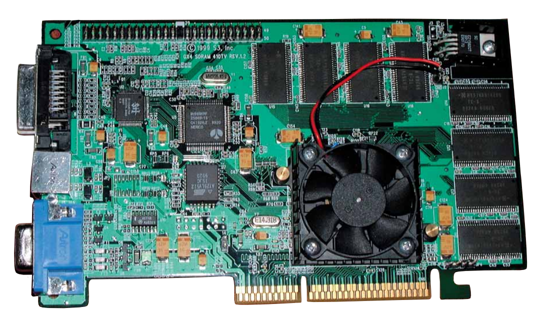
Nvidia Geforce 256

Noch im Oktober soll es soweit sein. Dann kommt in Form des Geforce 256 (Codename NV10) der wahrscheinlich bemerkenswerteste Chip auf den Markt, seit es 3D-Beschleuniger für Spiele gibt. Der Clou ist eine sogenannte T&L-Engine (Transform&Light), die Lichtquellen und vor allem Transformationen berechnet. Unter letzterem versteht man die Positionsveränderungen eines Polygon-Eckpunktes (Vertex) von einem Frame zum nächsten. Das ist bei herkömmlichen PC-Systemen eine Aufgabe für den Hauptprozessor, wobei aufwendig gestaltete 3D-Spiele mit vielen Animationen selbst einen sündteuren Pentium III oder Athlon in die Knie zwingen können. Damit soll dank der Geforce Schluß sein, die laut Nvidia mit rund 15 bis 20 Millionen Polygonen pro Sekunde die fünffache Dreiecksleistung haben wird. So würden aufgrund der höheren Dreieckszahlen Spiele mit bisher ungeahntem Detailreichtum möglich; eine nennenswerte Anzahl angepaßter Programme ist jedoch nicht vor Mitte des Jahres 2000 zu erwarten.

Auch abseits des T&L-Knüllers versprechen die technischen Werte eine 3D-Karte vom Feinsten. Vier Pixel-Pipelines mit insgesamt 480 MPixel/s (Millionen Pixel pro Sekunde) Füllrate dürften die Geforce selbst in aufwendigst texturierten Szenarios nicht vor große Probleme stellen. Als Hersteller von Geforce-Karten gab Nvidia unter anderem Creative, Elsa, Guillemot und Asus bekannt. Ein kleiner Dämpfer sind die voraussichtlichen Preise: Unter 600 Mark wird ein 32-MByte-Modell kaum zu haben sein, bei den derzeitigen Speicherpreisen könnte sich die Summe sogar noch in Richtung der 700er-Marke bewegen.

S3 Savage 2000

S3 wird Ende des Jahres mit einer Neuentwicklung präsent sein, die ebenfalls Transform&Light per Hardware beherrscht. Im Vergleich zum Geforce ist der Savage 2000 aber sprichwörtlich eine Nummer kleiner: Er soll deshalb weniger Energie verbrauchen und relativ kühl bleiben. Die Leistungswerte klingen dennoch sehr gut: wahrscheinlich 150 MHz Chiptakt (später soll noch eine Savage 2000+ genannte Variante mit 166 MHz folgen) sowie zwei Pixel-Pipelines mit jeweils zwei Textureinheiten. Dadurch ergibt sich eine theoretische Füllrate von rund 600 MTexel/s, der tatsächliche Pixelausstoß reduziert sich wegen der nur zwei Pipelines allerdings auf 300 MPixel/s.



Das erste Bild eines Savage 2000-Prototypenboards.

Wie die Nvidia-Konkurrenz kann der Savage 2000 bis zu acht Lichtquellen pro Bild von der Hardware berechnen lassen. Zum Polygondurchsatz der S3TL getauften T&L-Engine gab S3 bislang keine genauen Daten bekannt, er dürfte mit rund 6 bis 12 Millionen aber deutlich unter der Geforce bleiben. Das sollen auch die Kosten: S3 peilt für 32-MByte-Karten einen Preis von weniger als 400 Mark an, Diamond kündigte bereits ein schlicht Viper 2 betiteltes S2000-Modell an. MG

Ordentliches Comeback

Videologic Neon 250

Nach seinem Dreamcast-Einsatz feiert der Power-VR-2-Chip nun Premiere auf dem PC. Warum er hier nur teilweise überzeugen kann, klärt unser Test.

Fast hätte man glauben können, er kommt überhaupt nicht mehr. Erstmals wurde der Power VR 2-Chip auf der CeBit '98 als Voodoo 2-Konkurrenz vorgestellt. Doch bis mit der Neon 250 nun endlich ein entsprechendes PC-Produkt zu haben ist, vergingen noch eineinhalb Jahre, während derer die Konkurrenz bereits mehrere 3D-Generationen zur Serienreife brachte. In GameStar 6/99 hatten wir das laut Videologic »praktisch fertige« Modell im Preview, doch diverse Kleinigkeiten verzögerten den endgültigen Verkaufsstart um nochmals mehr als vier Monate.

Open GL bevorzugt

Der Praxistest bekräftigt den bereits in der Preview angedeuteten Trend: Dank Mini-GL-Treiber (ein ICD soll folgen) ist die Karte sehr schnell unter Open GL. Enttäuschend dagegen die Direct-3D-Vorstellung, hier kamen bestenfalls ordentliche, schlimmstenfalls schwache Ergebnisse zustande. Zudem mag die Karte keine hohen Auflösungen, was eventuell ein Problem des zu langsamen Datenbusses zum Bildspeicher sein könnte. Ähnlich sieht es bei 32 Bit Farbtiefe aus. Bei einer 640er Auflösung hält sich der Performanceverlust noch im Rahmen, doch oberhalb von 1024 mal 768 Punkten werden praktisch alle modernen Programme entweder unspielbar oder zumindest stark rucklig.

Wirklich überzeugen konnte uns die Neon 250 somit nur bei Open-GL-Spielen, und auch da nur in niedrigen bis mittleren Auflösungen. Dann schlägt sie sogar die bisherigen Spitzenreiter Voodoo 3 und TNT 2 Ultra deutlich. Je höher Auflösung, Farbtiefe und Detailfülle ausfallen, desto geringer wird der Vorsprung oder verwandelt sich gar in einen Rückstand. Keine Rolle mehr spielt die Chip-eigene API, PowerSGL: Die Anzahl der speziell dafür angepaßten Spiele ist verschwindend gering.

Ohne Beanstandungen blieb die Bildqualität. Selbst anspruchsvolle Spiele mit den neuesten Effekten stellt das Board auf hohem Niveau dar. Bei eventuellen Problemfällen bleibt zudem noch der Weg über das Windows-Kontrollpanel, in dem Sie eine ganze Reihe Parameter zur Performance- und Qualitätsregelung aktivieren können.

Treiber-Wirren

Im täglichen Umgang fielen uns ein paar Besonderheiten der Neon 250 auf, was schon bei der Inbetriebnahme losging: Auf Athlon-Systemen wollte die Karte mit den beigelegten Treibern nicht richtig laufen. Abhilfe schaffte ein kurz darauf per Internet bereitgestellter Patch. Auch die Q3-Testversion verweigerte anfangs standhaft die Inbetriebnahme. Hier mußten wir die mitgelieferte Datei OPENGL32.PVR in OPENGL32.DLL umbenennen. Zweite Wahl stellt die Karte für Freunde hoher Desktop-Auflösungen dar: Truecolor wird nur bis 1152x864 flimmerfrei auf den Bildschirm gebracht, bei 1600x1200 und 16 Bit schafft der relativ schwache 250-MHz-RAMDAC lediglich 75 Hz.

Insgesamt hinterließ die Neon 250 bei uns einen durchwachsenen Eindruck: Der insgesamt noch als sehr gut zu bezeichnenden Open-GL-Performance stehen Schwächen bei Direct 3D und hohen Auflösungen gegenüber. Dadurch sind auch die satten 32 MByte SDRAM relativ sinnlos, die den Preis der Karte auf nicht gerade billige 350 Mark hochtreiben. MG

→ www.videologic.com

Benchmark-Ergebnisse

Alle Testrechner waren mit 128 MByte RAM, einer 10-GByte-Festplatte von IBM und einer SB Live ausgerüstet.

		K6-3/450	PII/400	PIII/550
Quake 3				
800x600	fastest	56,5 fps	80,5 fps	85,4 fps
	high quality	24,6 fps	24,3 fps	24,2 fps
1024x768	fastest	51,7 fps	58,7 fps	58,4 fps
	high quality	15,1 fps	15,4 fps	15,3 fps
Quake 2				
640x480, 16 Bit		65,7 fps	103,5 fps	123,4 fps
1024x768, 16 bit		54,7 fps	57,5 fps	58,9 fps
Expendable				
800x600, 16 Bit		23,7 fps	37,8 fps	43,3 fps
1024x768, 16 Bit		23,4 fps	31,5 fps	31,7 fps
1024x768, 32 Bit		23,2 fps	24,0 fps	23,7 fps
Nice 2				
800x600, 16 Bit		40,1 fps	53,9 fps	55,0 fps
1024x768, 16 Bit		34,6 fps	36,0 fps	35,9 fps
1024x768, 32 Bit		30,1 fps	27,9 fps	27,7 fps

Neon 250

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Videologic
Preis: ca. 350 Mark
Hotline: 06103/93470

Pro	Kontra
• sehr schnell unter Open GL • gute Bildqualität	• mäßige D3D-Performance • unausgereifte Treiber

Leistung (60%) 2,5
Qualität (30%) 2,6
Ausstattung (10%) 3,1

Fazit: Dank guter Open-GL-Performance für Action-Spieler eine attraktive Alternative.

GameStar Gesamtnote: 2,6

Sie fragen – Experten antworten

TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine E-Mail an tech@gamestar.de

Grafikkarten

Da ja nun demnächst der Geforce 256 von Nvidia auf den Markt kommen soll, interessiert mich eine Frage: Angeblich soll er ja den Prozessor stark entlasten. Ist er aus diesem Grund nicht gerade für Besitzer von schwächeren CPUs interessant, wie etwa PentiumII/233 bis 333?

Fridtjof Kühn

GameStar Der neue Nvidia-Chip ist mit einer Leistung von knapp 15 Millionen Polygon-Transformationen pro Sekunde in dieser Disziplin etwa zehnmal schneller als ein Pentium II der letzten Generation. Damit eignet sich der Baustein sowohl für neue als auch für ältere Computer, Voraussetzung ist allerdings ein AGP-Slot auf dem Mainboard. Unter Open GL soll die Hardware-Unterstützung für »Transform&Light« durch den Geforce automatisch erfolgen, hier ist eine deutliche Temposteigerung zu erwarten. Für D3D übernimmt das neue DirectX 7.0 die Kopplung zum Grafikchip. Alle entsprechenden Berechnungen gehen dann den direkten Weg zur Grafikkarte, ohne dem Hauptprozessor Rechenzeit abzuzwacken. Die freiwerdende Leistung kommt in erster Linie den Frame-Raten zugute. Mit dem neuen Grafikchip können Sie also auch schwächeren Rechnern ohne großen Aufwand einen kräftigen Leistungsschub verpassen.



Nvidia bezeichnet den Geforce als »GPU« (Graphics Processing Unit).

Eigenbau

Eure Anleitung zum Selbstbau eines Computers aus GameStar 6/99 war wirklich gut. Es steht fast alles drin, was nötig ist, aber eben nur fast. Ich habe deshalb eine Frage, die sich viele andere PC-Bastler auch stellen werden: Ist im Lieferumfang der Komponenten alles Nötige enthalten, oder muß ich noch kleine Zusatzteile wie Kabel, Schrauben oder ähnliches dazu kaufen?

Arne Wahrburg

GameStar Für den Grundaufbau eines PCs ist in der Regel alles Notwendige den einzelnen Geräten beigelegt. Die internen Kabelverbindungen liegen dem Mainboard bei, Schrauben und Kleinteile dem Gehäuse. Zu den Dingen, die Sie sonst noch benötigen, gehören zum Beispiel eine Tube Wärmeleitpaste und ein oder zwei Stromverteiler-Kabel, falls Sie mehr als vier interne Geräte anschließen wollen. Wenn Sie auch vorhaben, Ihren Prozessor oder die Grafikkarte zu übertakten, sollten Sie gleich noch die Anschaffung eines zusätzlichen Gehäuselüfters einkalkulieren. Durch diese Maßnahme wird ein Wärmestau im Innern des PCs wirkungsvoll verhindert.

CD-Brenner

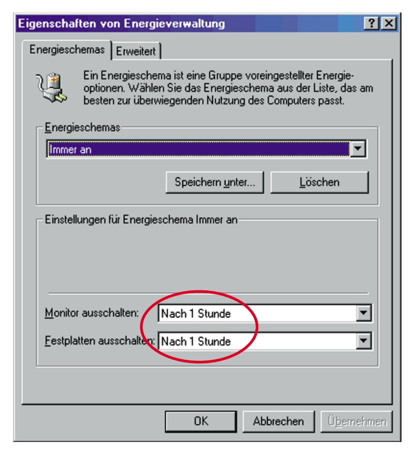
Als ich noch keinen Brenner hatte, war das Feature von Windows 98, die Festplatten nach einer gewissen Zeit ohne Benutzung abzuschalten, ganz nützlich. Aber jetzt wird es lästig. Obwohl ich die Festplattenabschaltung in Windows deaktiviert habe, werden die Laufwerke immer nach 15 Minuten ausgeknipst. Auf diese Art habe ich nun schon einige Rohlinge ruiniert. Gibt es denn überhaupt keine Möglichkeit, diese Funktion zu deaktivieren?

Alwin Münter

GameStar Es gibt zwei Möglichkeiten, die Festplattenabschaltung ein- und auszuschalten. Die eine finden Sie in der Systemsteuerung von Windows (»Start/ Einstellungen/Systemsteuerung«). Im Unterordner »Energieverwaltung« können Sie über Auswahlfenster die Zeit bis zum Abschalten der Laufwerke einstellen, sofern Ihr Rechner diese Option unterstützt. Andernfalls wird Windows Ihnen gar keine entsprechende Auswahl anbieten. Die zweite Schaltstelle ist, besser versteckt, im Bios einiger Mainboards zu finden. Im Menü »Power Management Setup«, in der Auswahl »HDD Power Down«, ist die Zeit eingetragen, nach deren Ablauf die Festplatten vom Bios abgeschaltet werden. In den meisten Fällen läßt sich die Einstellung nur verändern, wenn Sie die Auswahl »Power Management« auf »User defined« setzen. Oder Sie schalten dieses

ACPI function : Enabled
Power Management : Min Saving
PM Control by APM : Yes
Video Off Option : Suspend->Off
Video Off Method : V/H SYNC+Blank
Suspend Option : PowerOn Suspend
Power Button Override : Enabled
HDD Power Down : 15 Min
Doze Mode : 1 Hour
Suspend Mode : 1 Hour
** PM Events **

Wenn die Power-Management-Einstellungen im Bios so aussehen, schalten Ihre Festplatten nach 15 Minuten ab.



In Windows läßt sich das Power-Management in dieser Auswahl aktivieren, das hat jedoch keinen Einfluß auf die Einstellungen im Bios.

Bios-Feature einfach mit der Einstellung »Disabled« ab, dann laufen die Platten, solange der Rechner eingeschaltet ist.

Grafikkarten

Ich besitze einen Intel Pentium 233 MMX mit 64 MByte RAM. Vor einer Woche habe ich ihn mit einer Voodoo 3 2000 PCI aufgerüstet. Aber alle Benchmark-Programme zeigen keine Verbesserung zu meiner alten Voodoo 1. Ich würde gerne von euch wissen, woran das liegen könnte. *Alexander Hübner*

GameStar Die neue Voodoo 3 bringt mit Sicherheit eine bessere Grafikqualität, aber schneller wird das ganze System durch sie nicht. Die Menge an Daten, die der 233 MMX liefern kann, ist für diese Grafikkarte einfach zu gering. Der Rechner läuft am Prozessorlimit, und die Grafikkarte wartet ständig auf Input. Vielleicht läßt sich Ihr Mainboard mit einer stärkeren CPU aufrüsten. Ein AMD K6-2/400 ist schon für 120 Mark zu haben und verschafft dem gesamten System einen ordentlichen Leistungszuwachs.

CD-Brenner

Seit heute besitze ich einen CD-RW-Brenner mit IDE-Anschluß. Im Geschäft sagte man mir, daß ich ihn am besten als Slave an das Kabel der Festplatte stecke. Im Benutzerhandbuch steht allerdings, daß der Anschluß nur alleine oder zusammen mit einem CD-ROM-Laufwerk an einem IDE-Strang erfolgen sollte. Wem soll ich jetzt glauben? *Andreas Koch*

GameStar In diesem Fall halten Sie sich besser an die Anweisung im Benutzerhandbuch. Der Anschluß des Brenners als Slave zusammen mit der Festplatte stellt zwar eine einfache, aber nicht unbedingt die beste Lösung dar. Nicht nur, daß der Brenner die Festplatte ausbremsen kann, auch für den Datenfluß beim Beschreiben einer CD ist die Trennung der beiden Geräte vorteilhaft. Der Betrieb eines CD-ROM-Laufwerks zusammen mit dem Brenner ist dagegen absolut unproblematisch.

PC-Tuning

Ich habe vor kurzem meinen PC mit einem zusätzlichen 64-MByte-RAM-Baustein auf 128 MByte aufgerüstet. Anschließend ließ ich den Rechner mit mehreren Benchmarks laufen, konnte aber nur minimale Unterschiede zu vorher feststellen. Warum ist die 3D-Performance nicht gestiegen? *Alexander Hippe*

GameStar Für die 3D-Leistung eines Systems sind in der Regel Prozessor und Grafikkarte verantwortlich. Eine Speichererweiterung allein bringt keine Steigerung in dieser Disziplin. Wenn Sie allerdings eine AGP-Karte in Ihrem Rechner haben, können Sie ihr jetzt mehr Hauptspeicher zur Verfügung stellen. Die Einstellung dafür finden Sie im Bios Ihres Mainboards im Menü »BIOS Features Setup«. Hier läßt sich die »AGP Aperture Size« an die Größe des Hauptspeichers anpassen. Bei 128 MByte können Sie ruhig 32 bis 64 MByte als AGP-Zusatzspeicher reservieren. Beim Verarbeiten von vielen großen Texturen zeigt die Grafikkarte dann etwas mehr Leistung.

```
Bank 0/1 DRAM Timing          : 60 ns
Bank 2/3 DRAM Timing          : 60 ns
Bank 4/5 DRAM Timing          : 60 ns
SDRAM CAS Latency             : 2
DRAM Read Pipeline            : Enabled
Cache Rd+CPU Wt Pipeline      : Disabled
AGP Aperture Size             : 64M
CPU to PCI Write Buffer       : Enabled
PCI Dynamic Bursting          : Enabled
PCI Master 0 WS Write         : Enabled
PCI Delay Transaction         : Enabled
PCI Master Read Prefetch      : Enabled
PCI#2 Access #1 Retry         : Disabled
AGP Master 1 WS Write         : Enabled
```

In dieser Auswahl im Bios läßt sich die Hauptspeicher-Nutzung der AGP-Karte beeinflussen.

Grafikkarten

Ich möchte mir eine zweite Voodoo-1-Karte kaufen, um beide im SLI-Modus zu nutzen. Brauche ich dazu eine identische Version oder funktioniert das auch mit anderen Noname-Voodoo-Karten? Muß ich sonst noch etwas beim Treiber oder den Einstellungen beachten, oder reicht es, die Zusatzkarte einfach mit dem zweiten Überbrückungskabel dazwischen zu hängen? *Jochen Isensee*

GameStar Der SLI-Modus ist leider den Voodoo-2-Karten vorbehalten. Mit der Voodoo 1 ist so ein Vorhaben nicht zu verwirklichen. Auch der oft geäußerte Wunsch, Voodoo-3-Grafikkarten im SLI-Modus oder in der Kombination mit anderen Karten zu betreiben, bleibt wohl ein Traum. Bei 3Dfx hat man zumindest keine Pläne, zukünftig noch Zusatzkarten herzustellen. Die Pläne von Megabyte, zwei Banshee-Karten nach Umbau im SLI-Modus zu betreiben, haben auch keine Serienreife erreicht. WR

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per E-Mail an:

tech@gamestar.de

Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, daß dies aufgrund der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.

Hardware vom Besten: die GameStar-Referenzliste

Einkaufsführer 11/99

2D/3D-Kombikarten

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Matrox Millennium G400 Max	1,5	600 Mark	8/99	(089) 61 44 74 33	sehr gute Bildqualität, sehr schnell
UPDATE	2	Asus AGP 3800 Deluxe U.	1,6	520 Mark	8/99	(02102) 44 97 12	sehr schnell, inklusive 3D-Brille
	3	Guillemot MG Xentor 32	1,6	450 Mark	8/99	(0211) 338 00 33	extrem schnell, DVD-Player
	4	Diamond Viper V770 Ultra	1,7	460 Mark	8/99	(08151) 26 63 30	schnell, gutes Kontroll-Panel
UPDATE	5	3Dfx Voodoo 3 3000	1,8	300 Mark	6/99	(01805) 17 76 17	extrem schnell, TV-Ausgang
	Preistip:	Creative 3D-Blaster Banshee	2,5	150 Mark	1/99	(089) 992 87 10	schnelle 3D-Karte zu günstigem Preis

3D-Zusatzkarten

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Miro HiScore2 3D	1,8	260 Mark	6/98	(01805) 22 54 50	12 MByte Speicher, TV-Ausgang
	2	Metabyte Wicked 3D	1,9	350 Mark	10/98	(0241) 470 41 16	unterstützt H3D-Brillen
	3	Hercules Stingray 2	1,9	320 Mark	1/99	(089) 89 89 05 73	gutes Loop-Kabel, gute Treiber
	4	Gi Maxi Gamer 3D 2	1,9	220 Mark	7/98	(0211) 338 00 33	12 MByte Speicher, sehr günstig
	5	Creative 3D Blaster V2 (12MB)	1,9	280 Mark	6/98	(089) 992 87 10	12 MByte Speicher, attraktives Spiele-Bundle
	Preistip:	Gi Maxi Gamer 3D	2,4	110 Mark	10/97	(0211) 338 00 33	zuverlässige Karte mit Voodoo-1-Chipsatz

Soundkarten

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Terratec Soundsystem DMX	1,3	260 Mark	9/99	(02157)817 90	alle 3D-Standards, hervorragender Klang
UPDATE	2	Soundblaster Live	1,4	330 Mark	12/98	(089) 992 87 10	exzellenter Klang, EAX-Technologie
UPDATE	3	Terratec Xlerate pro	1,4	150 Mark	8/99	(02157) 817 90	guter Sound, gute Ausstattung
UPDATE	4	Videologic Sonic Vortex 2	1,5	140 Mark	8/99	(06103) 934 70	Digitalausgang, preisgünstig
UPDATE	5	Diamond MX 300 Monster	1,5	140 Mark	6/99	(08151) 26 63 30	sehr guter Klang, A3D-Technik
	Preistip:	Soundblaster 16 PnP	3,0	60 Mark	–	(089) 957 90 81	sehr guter FM-Klang

DVD-Laufwerke

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Pioneer DVD-A03S	1,9	220 Mark	9/99	(02154) 91 33 56	sehr schnell, sehr gute Fehlerkorrektur
	2	Aopen DVD-9632	2,0	280 Mark	9/99	(01805) 55 91 91	sehr schnell und zuverlässig
	3	Actima 6x DVD	2,0	230 Mark	8/99	(040) 70 20 03 20	schnell, mit guter Fehlerkorrektur
	4	Toshiba SD-M1212	2,1	230 Mark	9/99	(01805) 83 43 73	hohe Übertragungsrate, sehr zuverlässig
	5	Samsung SD-606	2,7	200 Mark	9/99	(01805) 12 12 13	hohe CD-Datenrate, gut verarbeitet
	Preistip:	Cyberdrive DM 822D	3,3	170 Mark	9/99	(02102) 380 60	preiswerter Einstieg in die DVD-Technik

CD-ROM-Laufwerke

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	NEC CDR 3000 (40fach)	1,4	100 Mark	10/98	(01805) 24 25 21	sehr schnell, beste Fehlerkorrektur
	2	NEC CDR 1900A (32fach)	1,5	110 Mark	4/98	(01805) 24 25 21	Top-Geschwindigkeit und -Fehlerkorrektur
	3	Lite-On LTN-382 (40fach)	1,6	90 Mark	1/99	(0031) 402 95 75 00	sehr gute Zugriffszeit und Fehlerkorrektur
	4	Asus CD-S340 (34fach)	1,6	110 Mark	9/98	(02102) 44 50 11	extrem schnell, günstiger Preis
	5	Teac CD-532E (32fach)	1,6	100 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
	Preistip:	Lite-On LTN242 (24fach)	2,6	70 Mark	–	(02102) 995 50	niedrige Zugriffszeit

CD-Brenner

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Plextor PX-R820Ti	1,6	750 Mark	5/99	(0032) 27 25 55 22	der momentan schnellste SCSI-Brenner
UPDATE	2	Teac CD-R58S	1,7	590 Mark	9/99	(0611) 71 58 54	sehr schneller 8fach-SCSI-Brenner
UPDATE	3	Sony CRX 100E	1,9	380 Mark	3/99	(02389) 95 10 47	CD-RW-Brenner, auch für CD-Text
UPDATE	4	HP CD-Writer plus 8100i	2,0	450 Mark	1/99	(01805) 32 62 22	CD-RW-Brenner, hohe Lesegeschwindigkeit
	5	Yamaha CRW-4001t	2,0	700 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	schneller und zuverlässiger CD-RW-Brenner
UPDATE	**Preistip:**	Traxdata CDRW2260 plus	2,5	300 Mark	12/98	(02162) 951 60	gut ausgestatteter CD-RW-Brenner

Das Terratec Soundsystem DMX mischt die Preise bei den Soundkarten kräftig auf. Auch bei den Grafikkarten dürfte bald wieder Bewegung ins Preisgefüge kommen.

17-Zoll-Monitore

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p plus	1,6	1.100 Mark	–	(01805) 12 12 13	exzellente Bildqualität, ergonomisch
2	Quatographic Faqtor 17+	1,7	800 Mark	5/99	(0531) 28 13 81	sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
3	Miro D1795F	1,8	800 Mark	10/98	(01805) 22 35 26	sehr gutes Bild, günstiger Preis
4	Eizo Flexscan F57	1,9	1.050 Mark	2/99	(02153) 73 34 00	hohe Bildwiederholraten, einfache Bedienung
5	Eizo Flexscan F55S	1,9	750 Mark	12/98	(02153) 73 34 00	ergonomisches Bild, gute Ausstattung
Preistip:	Acer Acerview 76e	2,6	500 Mark	–	(04102) 48 82 77	für den Preis überzeugende Bildqualität

19-Zoll-Monitore

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Iiyama Vision Master 450 GT	1,8	1.250 Mark	8/98	(089) 900 05 00	beste Bildqualität, einfache Bedienung
2	Iiyama Vision Master Pro 450	1,8	1.250 Mark	7/99	(089) 900 05 00	sehr gutes Bild, hohe Wiederholfrequenzen
3	Eizo T68	1,8	1.790 Mark	8/98	(02153) 73 34 00	Top-Ausstattung, sehr gut verarbeitet
4	NEC Multisync E900+	1,9	1.650 Mark	2/99	(01805) 24 25 21	sehr gute Bildqualität, ergonomisch
5	Samsung Syncmaster 900p	2,0	1.400 Mark	12/98	(01805) 12 12 13	rundum gute Ergebnisse
Preistip:	Acer Acerview 99c	2,5	1.000 Mark	1/99	(0800) 224 49 99	hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis

Gamepads

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Logitech Wingman Gamepad	1,8	50 Mark	10/99	(069) 93 03 21 66	hervorragendes Allround-Pad
2	Gravis Gamepad Pro	2,0	50 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	exzellente Spielbarkeit, Top-Technik
3	Microsoft Sidewinder Pad	2,0	70 Mark	10/99	(01805) 67 22 55	vier Pads koppelbar, sehr robust
4	Gravis Xterminator	2,1	100 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	komplette Ausstattung, Analogstick
5	Primax Conqueror Pro	2,1	50 Mark	10/99	(06042) 963 90	ergonomisch, sehr gutes Steuerkreuz
Preistip:	Saitek X6-30	3,3	18 Mark	10/99	(089) 54 61 27 10	für den Preis gute Allroundeigenschaften

Joysticks bis 80 Mark

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Saitek Cyborg 2000	2,3	80 Mark	10/99	(089) 54 61 27 10	vielfach verstellbar, sehr präzise
2	Fanatec Hellfire	2,5	50 Mark	10/99	(06021) 84 06 53	sehr guter Flugsimulationsstick, günstig
3	Saitek X8-30	2,5	60 Mark	10/99	(089) 54 61 27 10	sehr exakt, tolles Throttle
4	Genius F-23 Digital	2,6	80 Mark	10/99	(02173) 97 43 21	üppige Ausstattung, USB-Anschluß
5	Gravis Blackhawk Digital	2,7	70 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	guter Allrounder, kurze Stickwege
Preistip:	Gravis Analog Pro	2,9	40 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	robuster Allrounder, Widerstand einstellbar

Joysticks über 80 Mark

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft Sidewinder PP	1,9	120 Mark	10/99	(01805) 67 22 55	sehr präzise, hervorragender Allrounder
2	Saitek Cyborg 3D	2,0	130 Mark	10/99	(089) 54 61 27 10	umfangreich einstellbar, exakter Stick
3	CH F-16 Combatstick	2,3	130 Mark	10/99	(02131) 96 51 11	ideal für Flugsimulationen
4	Genius F-31D	2,5	100 Mark	10/99	(02173) 97 43 21	gute Verarbeitung, komplette Ausstattung
5	Thrustmaster F-16 FLCS	2,6	250 Mark	10/99	(02732) 79 18 45	sehr präzise, tolle Verarbeitung
Preistip:	Gravis Firebird 2	2,7	85 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	guter Allround-Stick, üppige Ausstattung

Lenkräder

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Thrustmaster Form. Force GT	1,5	330 Mark	2/99	(02732) 79 18 45	exzellentes Force-Feedback-Lenkrad (UPDATE)
2	Saitek R4 FF Racing Wheel	1,6	280 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	schicke Optik, sehr präzise
3	MS Sidewinder FF Wheel	1,6	240 Mark	12/98	(01805) 67 22 55	hochwertige Verarbeitung, gute Pedale (UPDATE)
4	Thrustmaster Formula 1	1,7	250 Mark	12/97	(02732) 79 18 45	bestes Lenkrad ohne Force Feedback
5	Thrustmaster Nascar Super S.	1,9	180 Mark	4/99	(02732) 79 18 45	neue Referenz bis 200 Mark
Preistip:	Fanatec Monte Carlo	2,4	100 Mark	4/99	(06021) 84 06 53	preiswertes, gut verarbeitetes Einsteigerlenkrad

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das PC-Welt-Testlabor.

Strategen schreiben

Leserbriefe

Am Echtzeit-Hit Command&Conquer 3 führt kein Weg vorbei: In Ihren Leserbriefen ist das Programm von Westwood gerade Thema Nummer 1.



C&C 3: »Das Programm hält nicht das, was versprochen wurde«?

Command&Conquer 3

Ich habe mich sehr über den Wertungs-Service zu Command&Conquer 3 gefreut. Die Telefonleitungen waren an den ersten Tagen zwar ständig belegt, aber dann habe ich mir bei einem Freund einfach das Ergebnis auf der »geheimen« (so geheim war die ja eigentlich nicht) Webseite angeguckt. Mir zeigt dieser aktuelle Service, daß ihr wirklich an eure Leser denkt. *Thorsten Maurer*

Der direkte Vergleich zwischen Command&Conquer 3 und Age of Empires 2 hat mir richtig gut gefallen. Ich persönlich tendiere allerdings eher zu AoE 2. Tiberian Sun wurde nicht so stark verbessert, daß es die neue Referenz in den Strategie-Charts werden sollte. Ehrlich gesagt, finde ich Blizzard StarCraft immer noch besser. *Patrick Beck*

Ich kann eure Meinung zu Command& Conquer 3 nicht teilen. Die Grafik reicht lange nicht an die von StarCraft heran, und die KI hat so viel Ahnung vom Kämpfen wie eine Kohlmeise vom Kaktuszüchten. Das Baumenü ist nicht gegliedert und die dynamische Landschaft ist mehr als lachhaft. Und was ist mit den versprochenen Tag-Nacht-Missionen? Nach drei Jahren Entwicklungsarbeit hat Westwood ein durchschnittliches Spiel herausgebracht. Ich kann die GameStar-Wertung von 90 Prozent nicht verstehen. *Michael Merker*

Command&Conquer 3 gegen Age of Empires 2: Wow, das war der ultimativste Vergleich! Ich finde, 90 Prozent für C&C 3 sind fast schon etwas zu wenig – aber nur fast! *Ralf Schwager*

Das kann doch nicht sein, daß Command&Conquer 3 keine höhere Wertung bekommt als StarCraft, Alpha Centauri und Die Siedler 3. Allein wegen der Story ist es zehnmal besser als StarCraft, und erst die Explosionen und der Sound. Da kann doch das Programm von Blizzard nicht mithalten! *Göki Sengezer*

Als ich eure Kolumne »Command & Geldher« las, traf es mich wie ein Schlag: Da verlangt Electronic Arts doch tatsächlich satte 100 Mark für das Spiel! Obwohl ich C&C 3 für eines der besten Echtzeit-Strategiespiele halte, finde ich das nicht gerechtfertigt. Was denkt sich EA eigentlich dabei, dem Kunden so tief in die Tasche zu greifen? *Markus Tröster*

C&C 3 auf einer Stufe mit StarCraft – das kann nicht sein. Ich bin begeisterter C&C-Spieler der ersten Stunde. Doch das Programm hält nicht das, was versprochen wurde. Mäßige Lokalisierung, schwache Steuerung, die Minikarte ist schrottig, das Wegpunktesystem unbrauchbar. Dazu kommt noch die Preistreiberei von Electronic Arts. Wenn ich bedenke, daß C&C 3 brandneu und StarCraft schon ein Jahr alt ist, kommt mir der Titel von Westwood noch mäßiger vor. *Frank Schröter*

GameStar Command&Conquer 3 wird sehr kontrovers diskutiert. Wir können die Kritiker verstehen: Die teils überhöhten Erwartungen wurden durch Westwood noch geschürt, nicht alle Versprechungen eingelöst. Wir stehen aber hinter unserer Wertung: Als Solospiel hat C&C 3 die 90 Prozent verdient.

SO ERREICHEN SIE UNS:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

E-mail:
brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

*Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort **»TECHtelmechtel«** bzw. die E-Mail-Adresse tech@gamestar.de*

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD wenden Sie sich bitte an:
cd@gamestar.de

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

Report: Spiele-Verschnitt

Ich kaufe mir seit über zehn Jahren regelmäßig PC-Spiele und bin von den allermeisten deutschen Versionen maßlos enttäuscht. Die Originalfassungen sind oft erheblich professioneller und stimmungsvoller synchronisiert. Mir hat bei einigen lokalisierten Spielen wie Ufo – Enemy Unknown oder Star Trek: Birth of the Federation gut gefallen, daß man die deutsche oder die Originalfassung installieren kann. Dies sollte in Fällen, wo beide Versionen auf ein Medium passen und keine inhaltlichen Unterschiede (grünes Blut) bestehen, eigentlich die Regel sein. *Pedro Vizcaino*

Ich bin dazu übergegangen, sämtliche Spiele nur noch als US-Import zu kaufen. Es ist mittlerweile eine Frechheit, was diese inkompetente Bande von Weltverbesserern namens BPjS aus der Spieleszene macht. Mittlerweile werden die Spieleproduzenten ja leider gezwungen, die Prüderie dieses Beamtenvereins zu befriedigen, um überhaupt noch auf dem deutschen Markt verkaufen zu dürfen. Euer Artikel kam gerade zur rechten Zeit. Ich hoffe, daß zukünftig mehr normale Spieler die lokalisierten Machwerke im Regal stehen lassen. *Carsten König*

Ich kann nicht verstehen, wie die deutsche Version von StarCraft zum bestübersetzten Programm werden konnte. So sind zum Beispiel die Namen der Einheiten vollkommen idiotisch übersetzt. Aus Vulture (engl. für Geier) wurde ein Adler, aus den Zealots (Fanatiker) plötzlich Berserker, wodurch der Hintergrund der Einheiten in der Story verlorengeht, und die Scourges (Geißel) heißen Terror. Und die Übersetzungen der Spielmodi kann man ebenfalls nur als stümperhaft bezeichnen. Wenn aus Ladder (Bestenliste) plötzlich Leiter wird – da haben die Übersetzer das Wort nicht gewußt und einfach die erstbeste Bedeutung aus dem Wörterbuch genommen. *Philipp Temme*

GameStar Stimmt, auch die Übersetzung von StarCraft ist nicht ganz perfekt. Aber doch sehr gut: So passen bei dem Blizzard-Hit die Sprecher, und die Atmosphäre ist nahezu perfekt eingefangen. Wenn alle Spiele so gut übersetzt wären, wäre die deutsche Spielewelt besser.

Zwei Jahre GameStar

Ich möchte euch herzlich gratulieren und zur Ausgabe 10/99 beglückwünschen. Die beiden Vollversionen finde ich einfach klasse. Besonders hat es mir Warhammer 40.000 Chaos Gate angetan. Normalerweise fasse ich diese rundenbasierten Spiele nicht an, aber hier haben mich Musik und Grafik mitgenommen. Danke für ein Klassespiel – und das kostenlos. Macht weiter so! *Peter Schieder*

Herzlichen Glückwunsch zur gelungenen Jubiläumsausgabe! GameStar 10/99 war die mit Abstand gelungenste. Besonders die tollen Videoreportagen über C&C 3 waren super. Macht weiter so, ich stehe kurz davor, mir ein Abonnement zuzulegen. *Fabian Schulz*

Gratulation zum Jubiläum! Ich finde GameStar echt super, vor allem weil ihr kein Blatt vor den Mund nehmt und erwachsenen Lesern nichts vorenthalten wird wie in anderen Magazinen, die nicht über Entschärfungen deutscher Versionen reden oder gewalthaltige Spiele erst gar nicht testen. Weiter so! *Stefan Hackl*

Zum Jubiläum habt ihr euch echt was einfallen lassen. Das frische und übersichtliche Design des neuen CD-GameStarters mit der Vollbild-Funktion für die Videos, die Einbettung der Cover-CDs in die zweite Seite, das umfangreiche Video-Special zu C&C 3 – einfach großartig! Ich bin jetzt seit GameStar 3/98 dabei und finde, ihr übertrefft euch zu jedem Jubiläum selbst. *Jörg Schumann*

GameStar Angesichts des vielen Lobs und der unzähligen Glückwünsche war selbst die hartgesottene GameStar-Redaktion gerührt. Wir nehmen das als Ansporn, auch weiter am Heft zu feilen – lassen Sie sich überraschen, was demnächst noch alles auf Sie zukommt.

Tomb Raider 4

Ich habe die Preview über Tomb Raider 4 gelesen und da stört mich etwas. Ihr bemängelt, daß wieder die alte Grafik-Engine benutzt wird. Ich bin darüber sogar ganz froh, denn ich habe nur einen Pentium 166 MMX. Und ich glaube, daß es noch viele Leute mit schwachen Rechnern gibt. Ich finde, daß Eidos mitgedacht hat bei der Grafik, denn offenbar können auch Spieler mit langsamem PC noch mitspielen. Klar,

die Optik von Quake 3 ist besser – aber wer keinen Pentium III/500 besitzt, kann damit einfach nichts anfangen.

Heiko Brasausky

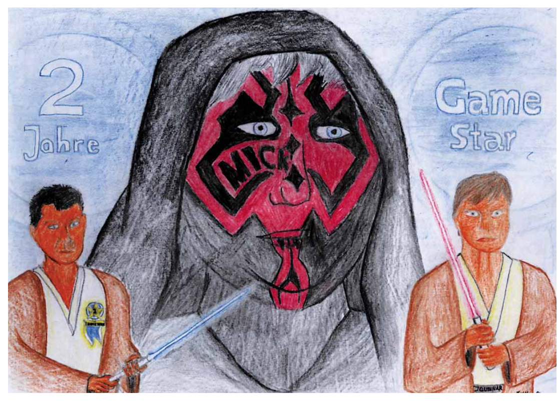
Die Kritik an der »veralteten Technik« von Tomb Raider 4 kann ich nicht nachvollziehen. Das Spiel wird aufgrund seiner charismatischen Hauptfigur und des Spiel- und Leveldesigns auch auf einem Pentium I noch Atmosphäre entfalten können. Moderne Grafik-Boliden wie Ultima 9 oder Quake 3 werden ihre vollen Qualitäten hingegen nur auf einer kleinen Zahl von Hightech-Rechnern zeigen. *Jochen Jockers*

Habe ich also doch richtig gehört, daß Eidos den vierten Teil von Tomb Raider ohne größere Änderungen auf den Markt bringt. Das grenzt an Abzockerei! Ich bin Fan von Tomb Raider, aber da mache ich trotzdem nicht mit. *Hagen Strippelmann*

GameStar Eidos ist momentan dabei, die alte Tomb-Raider-Engine um zusätzliche Spezialeffekte zu erweitern. Dabei gibt es allerdings ein Problem: Effekte, die nicht von vornherein in das Technik-Grundgerüst eingebaut sind, wirken meist künstlicher und kosten trotzdem mehr Rechenzeit als etwa in einer ganz neuen Engine – und das ist weder für Spieler mit langsamen noch mit sehr schnellen PCs gut. In der übernächsten Ausgabe können Sie voraussichtlich den Test zu Tomb Raider 4 lesen.

John Carmack

Mann, da habt ihr euch aber ganz schön vertan. Über der Bildunterschrift »So sieht ein Stück Programmcode aus, wie es John Carmack jeden Tag in seinen Doppel-Pentium-Computer tippt«, habt ihr doch tatsächlich ein Stück C-Code abgedruckt. Allerdings fällt dem aufmerksamen Leser auf, daß es sich dabei wohl kaum um das handelt, was Carmack derzeit in seinen Rechner hackt. Wenn überhaupt, dann sind das Überreste aus der antiken Singletasking-DOS-Zeit, denn die Funktion INL_StartMouse() liest direkt die Adresse des Interrupt-Handlers für die Maus aus der Interrupt-Vektor-Tabelle (getvect()). Wer versucht, damit unter Windows irgend etwas anzufangen, bekommt sofort alle schweren Ausnahmefehler und Bluescreens der Welt um die Ohren gehauen. *Andreas Schuster*



Matthias Dittmayer hat per Zeichenstift Jörg Langer, Mick »Maul« Schnelle und Gunnar Lott als Star-Wars-Figuren interpretiert.

GameStar Vielen Dank für den Hinweis. Andreas Schuster hat recht: Aus dem kleinen Stück Programmcode hat er ganz richtig gelesen, daß es sich tatsächlich um ein älteres Stück (indizierter) id-Software handelt.

Aus für Jane's

Für mich das erschreckendste Gerücht: Jane's soll sich auf Online-Spiele beschränken. Das ist sicher ein expandierender Markt, aber wenn ich mir überlege, wie lange ich an Simulationen daddle, würde das mein Budget für neue Spiele und Hardware erheblich reduzieren. Ich habe nichts gegen Online-Spiele und finde es superspaßig, mit einem Freund als Wingman oder Kopiloten im Netzwerk zum Beispiel Longbow 2 zu spielen. Aber ich wehre mich dagegen, 100 Eier für ein Spiel auszugeben und dann auch noch zusätzlich für die Online-Zeit. Wäre nicht vielleicht eine aggressivere Werbung für Jane's nötig? *Kai Milke*

Als ich in den Szene-News gelesen hatte, daß meine Lieblingsspieleschmide Jane's geschlossen werden soll, habe ich gleich eine Protestmail an Electronic Arts geschrieben. Könntet ihr nicht auch Beschwerde einlegen, immerhin seid ihr eine bedeutende Spielezeitschrift.

Christof Schwarz

GameStar Bislang handelt es sich immer noch um ein Gerücht, daß Jane's künftig keine Solo-Spiele mehr produzieren soll – auch wenn alles darauf hinweist, daß aus dem Gerücht schnell Wirklichkeit wird. Selbstverständlich setzen wir uns im Gespräch mit Jane's- und Electronic-Arts-Mitarbeitern immer wieder dafür ein, daß auch für Simulations-Solisten weiterhin neue Spiele entwickelt werden.

Die Gewinner 9/99

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 9/99, S. 172: Steffen Schlüssler, Freiberg • Robert Axinger, Burglengenfeld • Mirja Schmitt, Solingen • Torsten Pickel, Itzehoe • Joachim Müller, Leipzig • Kai Lehmkühler, Arnsberg • Frank Hafner, Ludwigshafen • Markus Kunkler, Kaiserslautern • Mirko Möbius-Winkler, Leipzig • Thomas Höfer, Taufkirchen • Jakob Schlötter, Karlsruhe • Kai-Uwe Baier, Witten • Hans-Christian Riedl, Nordendorf • Matthias Stange, Magdeburg • André Chriann, Stuttgart • Stefan Scheel, Bad Schwartau • Matthias Aeschbacher, CH-Rüti • David Just, Berlin • Nicolas Stockhorst, Siegen • Simon Duda, Marl • Dustin Heuer, Berlin • Christian Schott, Gilching • Henning Fricke, Elmshorn • Phillip Kembes, Garbsen • Nils Jensen, Elskop • Daniel Hajetan, Obernbreit • Jakob Wieck, Gerlingen • Dirk Pallenberg, Tönisvorst • Tobjörn Rehberg, Aachen • Christian Möller, Überlingen • Sebastian Vogel, Bockenem • Fabian Hilkert, Birkenau • Max Bosse, Wittendorf • Markus Cordsen, Rastede • Peter Dunas, Hamburg • Boris Honsel, Warburg • Stefan Pelz, Travemünde • Christoph Kossak, Glückstadt • Florian Pürsch, Laaberberg • Andreas Betschert, CH-Basel • Markus Winkler, Berlin • Uwe Materne, Creußen • Max Meyer, Siegburg • Matthias Ziegler, Rheinbach • Sebastian Töpfer, Naumburg • Marcel Rentzsch, Witten • René Engel, Burgwald-2 • Oliver Pfaffel, München • Carina Schöning, Lage • Markus Nunhofer, Kallmünz • Sascha Schäfer, Offenburg • Jürgen Braun, Laaber • Johannes Göring, Köln • Alex Seitz, Hammelburg • Ingo Gimscheid, Trier • Thilo Baumann, Magdeburg • Gerd Prechtel, Trautskirchen

Homer vs. Perseus

In GameStar 10/99 ist mir ein kleiner Fehler aufgefallen. Ihr sprecht davon, daß die Gorgonen aus Homers Odyssee stammen – stimmt leider nicht. So schön und löblich ich es finde, daß ihr Allgemeinbildung verbreiten wollt, aber die Gorgonen stammen aus der Perseus-Sage. Perseus wäre zu Stein geworden, wenn er der mächtigsten Gorgone Medusa ins Angesicht geblickt hätte, also nahm er einen Spiegelschild mit und hat ihr damit den Kopf abgeschlagen.

Christoph Deubner

GameStar Stimmt, da hat der Fehlerteufel mal wieder zugeschlagen. Tut uns leid – der verantwortliche News-Redakteur muß zur Strafe den gesamten Perseus auf altgriechisch auswendig lernen. PS

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)

Koordination: Anja Bek

Textchef: Charles Glimm (cg)

Redaktion:
Martin Deppe (md, ltd. Redakteur), Peter Steinlechner (ps), Michael Schnelle (mic), Rüdiger Steidle (rs), Gunnar Lott (gun), Christian Schmidt (cs)

Hardware-Redaktion: Michael Galuschka (mg, ltd. Redakteur), Walter Reindl (wr)

CD-ROM-Redaktion: Jörg Spormann

Online-Redaktion: Frank Maier

Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp

Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc, freier Mitarbeiter)

Grafik und Layout: Sandra Strehle, Brigitte Bockmeier

Layout-Entwurf und Titel:
Hällmayer, Helfer Design & Werbung

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Heinrich Lenhardt (hl, USA-Korrespondent), Anita Blockinger (Layout)

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann (-670)
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Key Account Manager Markenartikel:
Ursula Zimmermann, (-671), Fax: (-672)

Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673), Andrea Banko (-691)

Anzeigenassistenz: Tel.: 0 89/3 60 86-670, Fax: -672

Leitung Anzeigendisposition: Rudolf Schuster (-135), Verena Schieder (-740), Fax (-619, -328)

Digitale Anzeigenannahme: Thomas Wilms (-604), Martin Mantel (-780), Fax: (-619, -328)

International Marketing Services: für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)

Anzeigenpreise: Zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 3 vom 1.10.1999 gültig.

Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto), BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlagsrepräsentanten für Anzeigen:
Großbritannien: IDG Global Solutions, Edward Tijdink, 29/30 Kingston Road, Staines, Middlesex TW18 4QG, Tel.: +44/1/784/210/210, Fax: 202. **Frankreich:** IDG Global Solutions, Frédéric Bonnin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedes 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: +33/1/4904/7900, Fax: 7830. **USA, Osten:** IDG Global Solutions, Johanna O'Connor, Chip Zabrowski, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: +1/508/879/0700, Fax: 820/1639. **USA, Westen:** IDG Global Solutions, Fritz Schrichte, Alessandra Glahome, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: +1/415/676/3000, Fax: 331/0881. **Hongkong:** World Expo Global Solutions, Erica Cheng, Suite 1016-19, Mount Parker House, 111 King's Road, Quarry Bay, Tel.: +852/2527/9338, Fax: 2529/9956. **Japan:** IDG Global Solutions, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.4F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, Tokio 102, Japan Tel.: +81/3/3222/6465, Fax: 5275/3978. **Singapur:** Asia Computerworld Global Solutions, Lorraine Lim, 80 Marine Parade Road, #17-01 A Parkway Parade, Singapore 44 92 69, Tel.: +65/345/8383, Fax: 7097. **Taiwan:** IDG Global Solutions, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Taiwan R.O.C., Tel.: +886/22501/9501, Fax: 22503/6494. **Korea:** Far East Marketing Inc., Kelly Kim, Rm. 1806/7 Golden Tower Bldg. 191, 2-ka. Choongiungro Seodaemun-ku. Seoul, Korea, Tel.: +82/2/364/4182, Fax 4184. **Indien:** Raghavan Associates, Ajay Sekhar, #3, 1st Floor, Sapthagiri Apartments 83, T.T.K. Road, Alwarpet, Chennai-60 00 18, Tel.: +91/44/4995087, Fax: 4995014

Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243);

Vertriebsassistenz: Ariane Krensing (-738)

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching, Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113

Verkaufte Auflage (IVW Q II/99) 265.520

IVW

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Produktion: Heinz Zimmermann, leitend

Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf

Umschlag/Multicover®: Heckel Druck + Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH, Brabanter Str. 4, 80805 München, Tel.: 0 89/3 60 86-0, Fax: 0 89/3 60 86-118

Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Stephan Scherzer

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochter der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 285 Computerpublikationen in 80 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG.

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.

Vorstand: K. Arnot, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss

Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

Leserservice

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH, Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel.: 089/3 60 86-660 Fax: 089/3 60 86-652

Email: brief@gamestar.de, **Webseite:** www.gamestar.de

Nachbestellung älterer GameStar-Ausgaben: Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/2 09 59-132, Fax: 0 89/20 02 81-11

Umtausch defekter CDs: Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/2 09 59-132, Fax: 0 89/20 02 81-11

Hier können Sie GameStar abonnieren: dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166, Email: idg@dsb.net, Österreich: dsb Aboservice GmbH, Olivierstr. 23, A-5026 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/62 00 89; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, CH-9024 St. Gallen, Tel.: 071/3 14 06-15, Fax: 071/3 14 06-10.

Abonnement-Bestellungen nehmen auch der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. ISSN 0937-4906
Jahresbezugspreis im Inland 90,60 Mark, im Ausland 108,60 Mark (690 ÖS, 90,60 sFr), Jahres-Studentenpreis 84,00 DM (640 ÖS, 84 sFr), (inkl. Porto und Verpackung)

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705

Inserentenverzeichnis und Service-Nummern

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
1 & 1 Marketing GmbH	58/59	72	02602/160005	02602/160010	http://www.online.de
Addcom GmbH	121	64	0180/5225540	-	http://www.addcom@de
ADORI AG	167	66	0941/7088333	0941/7088499	http://www.adori.de
Ahrens & Wenner GbR	265	20	07141/895656	07141/821238	http://www.haudenlucas@gmx.de
Alternate Computerversand	40/41, 42/43	33	06403/905010	06403/905020	http://www.alternate.de
ASUStek Computer GmbH	171	51	02102/445011	02102/ 442066	http://www.asuscom.de
AVM Computersysteme	17	23	030/399760	030/39976251	http://www.avm.de
Bertelsmann GameChannel	57	50	0180/5001919	040/35929512	http://www.gamechannel.de
BHV Bürohandels- und Verlagsges.mbH	253	24	-	02131/765101	http://www.bhv.net
Blue Byte Software GmbH	139	52	0208/450880	0208/4508899	http://www.siedler3.de
BMS Modern Games GmbH	83	21	-	-	http://www.modern-games.com
Call & Play	241	8	0281/952980	0281/9529810	http://www.callnplay.de
Click City	47	80	07231/154450	-	http://www.keine Angabe
Compare GbR	255	73	0202/3702454	0202/3702454	info@compare.de
ComputerProfis GmbH	154/155	31	06155/600606	06155/600616	keine Angabe
Data Becker GmbH	165, 3.US	47, 48	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
Dell Computer GmbH	85	29	06103/9710	06103/971640	http://www.dell.de
DeTe Mobil Deutsche Telekom	49	13	01803/302202	-	http://www.t-d1.de
Deutsche Telekom	26/27, 99	45, 46	8003301000	-	keine Angabe
Eidos Interactive GmbH	21, 93, 109	30,28,26	040/8517150	040/85171570	http://www.eidosinteractive.com
Electronic Arts Germany GmbH	30/31	44	02408/9400	02408/940111	http://www.ea.com
ELSA	53	78	0241/6065113	-	http://www.elsa.de
Empire Interactive	113	55	089/85795138	089/85795241	hotline@kochmedia.de
FortKnox Computer GmbH	101	71	01805/3678566	01805/3678319	keine Angabe
Fortune City USA	137	49	-	-	info@fortunecity.de
Game it!	251	-	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
Gigabell AG	259	74	069/170840	069/1708433	http://www.gigabell.net
GT Interactive Software	35, 117, 129	38, 37, 7	040/4132770	040/42327799	http://www.gtinteractive.com
Havas Interactive Deutschland GmbH	104/105, 119, 131	41, 40, 39	06103/99400	06103/994035	http://www.sierra.de
Hegener & Glaser AG	211, 213, 215	35	089/5467570	089/54675741	http://www.saitek.de
Infogrames	14/15, 37	69, 67	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Interact Jöllenbeck GmbH	173	16	04287/125113	04287/125144	http://www.interact-europe.de
Intermedia PC-Hotline	223	6	0190/880099	-	http://www.icm-intermedia.de
IT-Media Giessen	88/89	56	0641/5655555	0641/5655565	info@it-media.de
LEGO München	2.US	34	0180/2588588	-	http://www.lego.de
Matrox Electronic	4.US	9	089/6144740	089/6149743	http://www.matrox.com
Mix Computerversand	132/133	32	06403/702870	06043/702880	http://www.mix-computer.de
MPS Softwaredienst	51	62	0180/5252565	-	http://www.microprose.de
Novalogic Ltd.	81, 141	14, 15	++44/1714051777	++441714053636	keine Angabe
Novitas GmbH	143	65	0531/215340	0531/2153411	ent.novitas@aol.com
Okay Soft	217	2	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
OZ Verlag	146	25	0711/6666770	0711/6666777	keine Angabe
PC-Welt	144		040/411431	||-	http://www.pcwelt.de/gratis
Pioneer	175	19	02154/9130	02154/913360	http://www.pioneer.de
Play Com	145	63	0361/4929300	-	info@playcom.de
PXD Software GmbH	187	77	01805/339399	-	info@ejay.com
Sennheiser Electronic	123	10	05130/6000	-	http://www.sennheiser.com
Sybex Verlag GmbH	157	53	0211/97390	0211/9739199	http://www.sybex.de
Take 2 Interactive	4/5, 66/67, 159	60, 61, 18	089/278220	089/27822111	http://www.take2europe.com
Tele Info	115	57	0190/776666	-	http://www.hotline@teleinfo.de
TerraTec Electronic GmbH	258	42	02157/81790	02157/817922	http://www.terratec.de
TFC Computer GmbH	94	3	0511/9650333	0511/9650310	http://www.TFC-computer.de
TLC The learning Company	19	12	089/61309235	089/14827400	http://www.learnigco.de
Ways Communications	163	58	-	-	http://www.gamecafes.de
Wial Versand	91	59	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
W + W Computermarketing	150	76	019/0866270	0190/866271	http://www.keine Angabe
X-Plain Verlag	76	5	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de
YAHOO Deutschland	124	4	089/23197100	089/23197111	http://www.yahoo.de
You Team Messe	224	70	0228/725390	0228/694007	http://www.you.de
GameStar-Service					
Abonnenten	257		07132/959210	07132/959166	gamestar.de/freunde
Software-Report |99	230				
Beilagenhinweis/Teilbelegung					
Westfalia Technica Hagen			02331/3550	02331/355589	

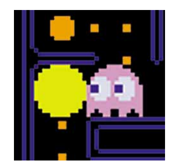
Die (Vor-) Letzte

Wie sich Tiberian Dawn WIRKLICH spielt

Erste Bilder zu C&C 4

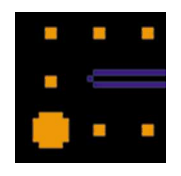
Das gibt's nur bei GameStar: Die heißesten Infos zur Echtzeit-Hoffnung der Zukunft. Während die Konkurrenz noch Däumchen dreht, haben wir als einzige Redaktion Deutschlands längst eine fertig verpackte Alpha-Version von Command&Conquer 4 bekommen. Wir sagen Ihnen exklusiv, wie das Mega-Spiel die Fans überraschen wird. Nur soviel: Westwood hat das Spielprinzip komplett umgekrempelt...

1. Story, Pateien



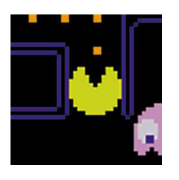
Überraschende Wendung in der C&C-Geschichte: Die Bruderschaft von Nod (Böse) versucht plötzlich, die GDI (Gut) komplett auszuradieren. Kane stirbt, taucht aber aus irgendeinem unbegreiflichen Grund in C&C 5 wieder auf. Auf dem Schlachtfeld blasen monströse Nod-Einheiten zur Hetzjagd auf einen GDI-Überlebenden (Sole Survivor).

2. Wirtschaftssystem



Tiberium ade, in der Welt des 21. Jahrhunderts zählen nur noch superwichtige Punkte als Ressource. GDI schwenkt plötzlich auf Raubbau um und versucht, Nod alle Punkte wegzufressen. Bereits angekündigt für C&C5: Sammler holen die Punkte und bringen Sie zu Ihnen, während Sie sicher in einer Ecke kauern.

3. Die Einheiten



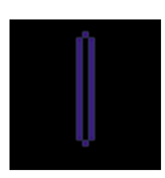
Westwood deckt die Karten auf: »Wir pfeifen auf Spielbalance, Nod hat die krasse Übermacht«, gesteht C&C-Vater Brett Sperry trotzig. Auf der Seite der Bruderschaft jagen vier kuppelförmige Hover-Tanks über das Schlachtfeld, GDI hat den Mammut Pac 3. Den gibt's wie üblich nur einmal im Spiel.

4. Kämpfe, Taktiken

Radikale Frischzellenkur für das Echtzeit-Genre: »Wir haben uns gefragt: Wie können wir die Kämpfe spannender machen?« erklärt Brett Sperry! »Die Antwort: Wir lassen die Waffen weg.« Bei C&C 4 zählt nur der Nahkampf, ein einziger Treffer befördert den zierlichen Mammut Pac 3 in den Himmel. Schade: Die KI fährt nur stupide Massenangriffe, Spezialeinheiten suchen Sie vergeblich.



5. Die Gebäude



Auf Drängen der Vereinigung »Rettet die Tesla-Spule« haken wir bei Westwood-Chef Sperry persönlich nach: »Wird es neue Gebäude geben?« Sperry reagiert verblüfft, ruft: »Gebäude? Verflucht, wußte ich doch, daß wir was vergessen haben!« Immerhin, ein Gebäude gibt's doch: Die Wand. Die ist zwar unzerstörbar, kostet aber auch nichts.

6. Technik, Fazit

»Wir wollen, daß unser Spiel auf jedem Rechner läuft«, so Brett Sperry. Das scheint den Westwood-Magiern zu gelingen; auf unserem PIII/500 flutschte C&C 4 jedenfalls ruckelfrei über den Bildschirm. Wir sind gespannt auf die Veröffentlichung in drei Jahren, prophezeien aber schon jetzt gewaltigen Erfolg: Spieltiefe und ausgefeiltes Missionsdesign haben uns überzeugt. CS

GameStar-Fotoroman Folge 11: Der Redaktionsdrache







Im nächsten GameStar

Fußball, Verfolgungsjagden,Weltraumgefechte, Strategieschlachten: Auch der nächste GameStar steckt voller Highlights.

GameStar 12/99 erscheint am Mittwoch, dem 3. November
Vorab-Infos: www.gamestar.de

Fifa 2000

Mit **Fifa 2000** kehrt der König der Fußballspiele auf den PC-Rasen zurück. Feinste Animationen, vereinfachte Steuerung, ein noch ausgefeilterer Ligamodus und Stadion-Atmosphäre bis zum Anschlag sollen auch vom Vorgänger bereits verwöhnte Heim-Kicker begeistern. Unsere Testabteilung läuft sich schon mal warm, um für EA Sports' potentielle Genre-Referenz topfit zu werden.

Grand Theft Auto 2

Das Böse ist immer und überall, wenn Sie in **GTA 2** mit Vollgas durch Gangster-geplagte Metropolen brettern – immer auf der Flucht vor der Polizei und der kriminellen Konkurrenz. Jede Menge schwarzer Humor und die rasanten Mini-Flitzer sorgen für Stimmung.



Earth 2150

Unsere Redaktions-Generäle finden keine Ruhe: Kaum sind **C&C 3** und **Age of Empires 2** getestet, wartet schon der nächste potentielle Echtzeit-Hit. Kann **Earth 2150** mit bombastischen 3D-Gefechten und Selbstbau-Panzern den Platzhirschen Paroli bieten?



Freespace 2

Nach langer Durststrecke fliegt mit **Freespace 2** endlich wieder eine zünftige Weltraumballerei den GameStar an. Gigantische Schlachten in rassigen Jägern, eine hochkomfortable Steuerung und unheimlich-schöner Sternennebel machen schon jetzt Lust aufs All.



Brandneue 3D-Chips

Nächsten Monat ist es endlich soweit: Wir nehmen die neuesten 3D-Chips unter die Lupe. Egal ob **Geforce**, **Savage 2000** oder **Voodoo 4**, vor unserem Testlabor ist nichts sicher. Wer wird das harte Framerate-Rennen gewinnen?



Tips & Tricks

Im nächsten GameStar finden Sie unter anderem Lösungen zu **Age of Empires 2** und **Rogue Spear**, Profi-Taktiken zu **Homeworld**, **Panzer General 4** und **System Shock 2** sowie jede Menge Cheats.

GameStar CD-ROM

Top-Spiele zum Antesten: Auf unseren nächsten CDs finden Sie spielbare **Demos** zu Grand Theft Auto 2, Fifa 2000, Earth 2150, Soul Reaver und vielen anderen Titeln. Außerdem exklusive **Video-Specials** und natürlich die allerneuesten Hardware-**Treiber** und **Patches** zu aktuellen Spielen.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.

Brett Sperry

Der Westwood-Gründer ist ein Spiele-Veteran der ersten Stunde und geistiger Vater von Hits wie Dune 2 oder der Command&Conquer-Serie.



Alter: *35*
Nationalität: *US-Amerikaner*
Wohnort: *Las Vegas, USA*
Beruf: *Präsident von Westwood*
Ausbildung: *Studium der Architektur und Psychologie an der Arizona State University*
Motto: *Meine Spiele müssen Tiefe und Breite haben.*

Historie

Wann	Was gemacht?
1985	Gründung von Westwood
1991	Eye of the Beholder 1
1992	Dune 2, Legend of Kyrandia
1992	Eye of the Beholder 2
1993	Lands of Lore 1
1994	Kyrandia 2: Hand of Fate
1995	Command&Conquer
1996	Command&Conquer 2
1998	Dune 2000
1999	Command&Conquer 3

Die Meilensteine des Brett Sperry



Legend of Kyrandia: Westwoods erster Ausflug ins Adventure-Genre war witzig, gutaussehend und sehr leicht zu bedienen.



Dune 2: Dieses Spiel schuf das Echtzeit-Genre. Erstmals wurden Basisbau, Ressourcen-Sammeln und Hektik-Kämpfe kombiniert.



Command&Conquer: Der Strategie-Klassiker löste einen Echtzeit-Boom aus, zig Nachahmer überfluteten den Spielemarkt.

Brett Sperry



8 Fragen zu Porsche und Apfelwein.

Dein Lieblingsspiel?
Missile Command.
Drei Spiele für die einsame Insel?
Ultima Online, Baldur's Gate und Everquest.
Du liest zur Zeit?
Die Biographie von Josef Stalin und ein Buch über die geplante Marsmission.
Deine Lieblingsmusik?
Techno und House, vor allem die Musik von Fatboy Slim.
Deine Lieblings-Webseite?
www.ebay.com
Dein schönstes Erlebnis?
Das erste Mal in meinem Porsche über den Highway zu düsen.
Dein Computer?
Ein Pentium III/550 mit 256 MByte RAM, Plasmamonitor und 20-GByte-Festplatte für meine Fotos.
Bei dir im Kühlschrank liegt...
Jede Menge Cidre (Apfelwein).

»Ich war Programmierer, Designer und Grafiker in einem.«

Brett Sperry über seine ersten Schritte als Programmierer, seine Firma Westwood und Standardisierung bei PCs.

GameStar Wie hat deine Karriere in der Spielebranche begonnen?
Brett Sperry Ich habe mir so um 1980 das Programmieren in Basic auf dem Apple II beigebracht. Ich wollte damals ein paar richtig ehrgeizige Programme verwirklichen, bin aber bald an die Grenzen der Hardware gestoßen: Die Rechner waren zu langsam, der Platz war zu gering – damals waren das nur 16 Kilobyte. Dann habe ich angefangen, als bezahlter Programmierer zu arbeiten; und als Designer und Grafiker, denn damals hast du das alles selbst gemacht, auch die Grafik und die Soundeffekte. Eines meiner ersten Projekte, das veröffentlicht wurde, war ein Spiel namens Dragon Fire für den Apple II. Das war 1983. Das nächste Spiel war die Konvertierung von Impossible Mission auf den Apple II für Epyx. Die Firma gab mir keinen Quellcode, keine Grafiken, nichts; ich mußte alles von Grund auf neu programmieren. Und ich mußte das Spiel in 75 Tagen fertig bekommen. Damals waren die Entwicklungszeiten noch enorm viel kürzer.

»Wenn es mehr Standards gäbe, wäre die Entwicklung von Spielen einfacher.«

GameStar Was war dein nächster Meilenstein?
Brett Sperry Das war wohl die Gründung von Westwood im Jahr 1985, zusammen mit Louis Castle. Damals gab es eine Menge neuer Systeme, die der letzte Schrei in Sachen Technik waren: der Macintosh 128, der Atari ST und der Amiga 1000. Wir hatten uns vorgenommen, uns mit Westwood auf diese modernen Computer zu spezialisieren. Zunächst haben wir weiterhin Konvertierungen auf die neuen Systeme gemacht, vor allem für Epyx. Etwa zwei Jahre später haben wir dann angefangen, eigene Sachen zu entwickeln. Das erste Programm war Questron 2 für SSI, ein Rollenspiel. Schließlich haben wir auch Spiele für den PC gemacht, zum Beispiel Eye of the Beholder 1 und 2. Und natürlich Dune 2, das kam 1992.

GameStar Was würdest du in der Industrie ändern, wenn du könntest?
Brett Sperry Ich wünsche mir mehr Standardisierung. Ich finde, neue Grafikkarten und solche Dinge sollten sofort mit jedem PC funktionieren. Es muß ja nicht die Einheits-Hardware von Konsolen sein. Vielfalt ist gut, solange alles festen Standards entspricht und funktioniert. Das würde die Entwicklung von Spielen viel einfacher machen. CS

Bretts Bilder

Brett Sperrys größtes Hobby ist die Fotografie: In seiner Freizeit zieht er mit der Kamera los, um interessante Motive auf Film zu bannen, vor allem Gebäude und romantische Panorama-Perspektiven. Ganz ohne Computertechnik geht's natürlich nicht – die Bilder bringt er mit speziellen Bearbeitungsprogrammen an seinem PC auf Hochglanz. Für uns hat der Westwood-Chef ein paar Kleinode aus seinem Portfolio ausgewählt.





